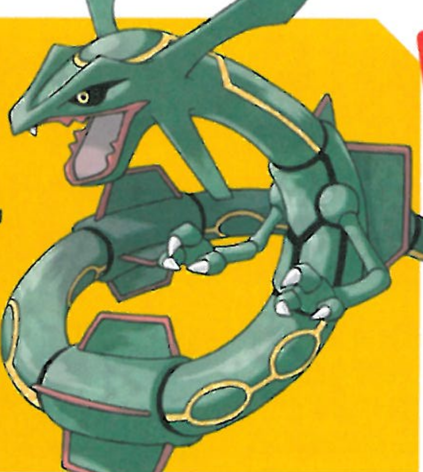


2'99€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS
HOBBY PRESS
Nintendo Acción
¡DESCUBRE CÓMO CRIAR AL MEJOR CACHORRO!
NINTENDOGS
Y PÁSALO EN GRANDE CON TU MASCOTA
Nº 156 NOVIEMBRE 2005
GUÍA COMPLETA PARA GAMECUBE
ECHA UNA MANO A «LOS 4 FANTÁSTICOS»
MEGA-REVIEW DE 6 PÁGINAS
¡POKéMON ESMERALDA!
¡Ya está aquí el mejor Pokémon!
¡¡PREPÁRATE PARA LOS ÉXITOS QUE VIENEN!!
POKéMON XD
LOS INCREÍBLES 2
ULTIMATE SPIDER-MAN
HARRY POTTER 4
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT


Del Productor de SHREK
Con las VOCES de
FLORENTINO FERNÁNDEZ
PACO LEÓN
JOSÉ LUIS GIL
A LA VENTA EL
2 DE NOVIEMBRE
EXTRAS
en el DVD
1) Tomas falsas
2) Juego interactivo
3) 15 Minutos de making of
4) Trailer
5) Documental inédito de cómo
se dobló Valiant con
(FLORENTINO FERNÁNDEZ,
JOSÉ LUIS GIL y PACO LEÓN)
Valiant
DENTRO DE UN PEQUEÑO PICHÓN SE ESCONDE UN GRAN HÉROE
VANGUARD
© 2005 Vanguard Animation UK Limited
and the UK Film Council. All Rights Reserved.
www.valiant.aurum.es
UK FILM COUNCIL
LOTTERY FUNDED
AURUM
Con la colaboración de:
telepizza®
te trae los
REGALOS EXCLUSIVOS
de VALIANT
Con la colaboración de:
TÚ HACES la
Navidad '05
TÚ HACES PortAventura

SUMARIO



PORTADA

¡Aquí tienes la review más esperada del mundo, POKéMON ESMERALDA!

¡Prepárate para disfrutar de seis páginas con el mejor Pokémon!

PÁGINA 38



¡¡DOBLE PÓSTER GIGANTE!!

CONCURSOS
GEIST Pág 36
ADVANCE WARS Pág 89



NOVEDAD

¡Mira cómo flipan los NINTENDOGS!

Así se las gastan las mascotas virtuales en tu Nintendo DS.

PÁGINA 46

GUÍA COMPLETA

¡Echa una manos a LOS 4 FANTÁSTICOS!

Trucos, claves y pistas para que tus héroes no sufran lo más mínimo, y tú te acabes el juego.

PÁGINA 78

PREVIEW

¡Se acerca MARIO KART a tu DS!

Así será uno de los juegos más esperados de la portátil.

PÁGINA 14



REPORTAJE

POKéMON XD, el Pokémon de nueva generación

¡Te adelantamos todas sus novedades!

PÁGINA 30



Tunea tu cochazo y pisa a fondo el acelerador. ¡Es NFS!

¡ALUCINARÁS CON EL NUEVO «NEED FOR SPEED»!

La saga Need for Speed volverá a la acción en noviembre con un juegazo que va a poner los pelos de punta a los amos de la carretera. Una pasada.

Ponle unos vinilos molones a tu buga, elige neones para los bajos, acopla un alerón llamativo, súbete, ponte el cinturón (el de seguridad, no el del pantalón), arranca y acelera, y acelera, y esquiva a la poli, y acelera, y acelera, y acelera... Esto y mucho más es lo que vamos a vivir en el próximo título de «Need For Speed», la saga de tuning y carreras más flipante del panorama consolero, que esta vez llega dispuesta a hacernos soltar adrenalina por un tubo.

Al volante de todo tipo de superbólidos, tendremos que **ganarnos una reputación haciendo morder el polvo a los pilotos más duros** del planeta. Conduciremos a toda pastilla por las calles de una ciudad atestada de tráfico. Algo que puede ser un problema, pero también una ventaja si sabemos cómo aprovecharlo contra los rivales. Y es que todas las triquiñuelas valdrán para ganar, desde pillar atajos hasta echar a los rivales fuera de la pista a base de golpazos. Claro que, cuanta más fama de "tío chungo" ganemos, más buscados estaremos por la policía. Así que también deberemos demostrar inteligencia y mucha habilidad para realizar las maniobras con las que dar esquinazo a los maderos.

Las **persecuciones policiales serán el elemento más innovador** y espectacular del juego, ya que le darán un toque peliculero a la acción y un puntillo de estrategia al juego, por eso de tener que andar escapando cada dos por tres. Además, para aumentar aún más la emoción se incluirá un efecto de ralentización que, aparte de ser vistoso al máximo, hará más fácil y asequible la conducción.

Ya estamos ansiosos por ponernos al volante de nuestro cochazo y convertirnos en el piloto más buscado de la ciudad. Haremos nuestro sueño realidad en noviembre, en GC, DS y GBA.



¡Mira mi cochazo "tuneao"! *Las posibilidades de tuning serán aún mayores que en «NFS Underground». Podremos transformar nuestro bólido hasta hacer que parezca otro.*

¡HAZTE CON LOS NUEVOS PAKS DE «NINTENDOGS» POR 144,99 EUROS!

Y si no tienes DS, ¿a qué esperas? La nueva portátil ha bajado de precio: 129,99 euros.

¿Todavía no has jugado con los «Nintendogs»? Eso no tiene perdón. Excepto que no tengas una DS, claro. En ese caso vamos a ponértelo fácil. Bueno, lo va a hacer Nintendo España lanzando **dos paks Nintendogs** que no te puedes perder. Uno incluye la versión **«Teckel y Compañía» más una DS rosa, y el otro tiene «Labrador y Compañía» más una DS azul.** Su precio: **144, 99 Euros.** ¡Ve a comprarlo ya mismo, que esto se agota volando!

¡Y tras este notición, ahí va otro que os va a poner aún más contentos! **Nintendo ha bajado el precio de la consola Nintendo DS.** Así que ya no tenéis excusa para haceros con la única portátil con pantalla doble, función táctil, micrófono, y los juegos más originales y simpáticos del universo. Todo eso por sólo 129,99 Euros. Desde luego estos ofertones no los encontraréis ni en el Ikea, vamos.

Cuando os hagáis con la DS, y si ya la tenéis mejor, podéis celebrarlo pillando «Nintendogs» en cualquiera de las tres versiones: **«Labrador y Compañía», «Teckel y Compañía» y «Chihuahua y Compañía».** No debéis dejar pasar la experiencia de tener un cachorrito eternamente joven, cuidarlo, criarlo y jugar con él. Pero bueno, si no es lo vuestro, hay un catálogo de casi 40 juegos disponibles de todos los gustos.



Azulito y rosita. *Si te pirras por «Nintendogs» pero no tienes DS, Nintendo ha lanzado dos paks con la consola en colores azul y rosa más las versiones «Teckel» y «Labrador» por sólo 144, 99 cada uno.*

BMW M3. *Este "poderoso ejemplar" será uno de los bugas que podremos elegir al inicio del juego. Como veis, las marcas japonesas dejarán paso a los reyes alemanes para que probéis sus espectaculares motores.*

¡Que viene la pasma! *La policía estará siempre al acecho y no dudará en perseguirnos a las primeras de cambio. Habrá que ser hábiles para darles esquinazo.*

Espectacular. *El apartado gráfico será una de las claves del juego. Los coches serán más reales que nunca y lucirán todo tipo de brillos y efectos.*

Toda una ciudad para fardar. *Los escenarios serán enormes y estarán diseñados con un realismo impresionante, desde los edificios y calles hasta las señales de tráfico.*

¡VIVE EL MEJOR ROL EN TU CUBE CON LO ÚLTIMO DE LA PATRULLA X!

El genial equipo de superhéroes vuelve a GC con la segunda parte de «X-Men Legends»

La aventura volverá a ser un **RPG de acción en 3D** con los mutantes de la Patrulla X (Lobezno, Bishop...) como protagonistas. Pero esta vez no vendrán solos: contarán con la ayuda de los más famosos villanos de la Hermandad de Mutantes Diabólicos (Magneto, Sapo, Juggernaut...). Todos juntos, buenos y malos, se enfrentarán a peligros comunes, como Dama Mortal o los Cuatro Jinetes del Apocalipsis.

Genosha o la Tierra Salvaje servirán de escenario para que demos caña a los enemigos con un equipo de 4 personajes a elegir entre 16. Además, **subiremos de nivel, mejoraremos a nuestros mutantes** y combinaremos sus poderes según los necesitemos para acabar con los enemigos o resolver puzzles. Tranquilos, lo tendremos en noviembre, en todas las GameCube.



X-pectacular. *Si te gustó «X-Men Legends», esta entrega te va a dejar alucinado con unos gráficos increíbles.*

EL PRÍNCIPE DARÁ CAÑA EN «LAS DOS CORONAS»

La tercera de «Prince of Persia» llegará a GameCube en diciembre.

La gran batalla ya se acerca chavales. Ubisoft ha marcado en rojo el mes de diciembre como fecha de salida de la tercera entrega de «Prince of Persia». ¡Madre mía, qué ganas! Además, ya han elegido nombre para su nuevo "retoño": **«Las Dos Coronas». Un título que hace referencia a la doble personalidad del Príncipe.** Porque esta vez el prota tendrá dos caras. Por un lado, el Príncipe tan molón que ya conocíamos y, por el otro, su versión "oscura" y más cañera. Como veis, las novedades en la saga vendrán a pares cuando se acerque el final del año. ¡Ya falta menos, jugones!



¡A luchar! *En «La Dos Coronas» la acción será total, sea cual sea el príncipe que manejemos.*

Un Príncipe, dos almas. *Las Arenas del Tiempo han contagiado a nuestro prota. Ahora, a veces se transformará en su versión oscura, más dura y agresiva. La mejor acción está asegurada.*

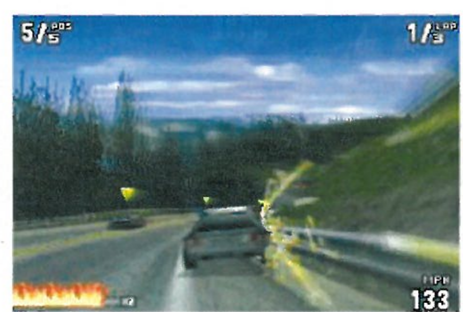
NINTENDATA

- **150.000** **Game Boy Micro** se han vendido en Japón en la primera semana a la venta. ¡Toma éxito!
- **1.767.000** Nintendo DS han salido de las tiendas japonesas durante este año. A Nintendo le salen las cuentas...
- **650.000** unidades de «Nintendogs» se llevan vendidas ya en el país del sol naciente entre las tres versiones disponibles.
- **180.000** «Pokémon XD» ya están en las GameCube de los nipones, nada menos.
- **350.000** «Jump Superstars» se han vendido en Japón para Nintendo DS.

SIENTE LA EMOCIÓN DE LA VELOCIDAD CON «BURNOUT»

Trompazos y carreras de alto riesgo en lo último de coches para Nintendo DS.

¡Llega un juego para pilotos duros de verdad! **«Burnout Legends» dará el salto a la doble pantalla el 15 de diciembre** haciendo mucho, mucho ruido. Pues sí, porque de la mano de EA Games vamos a disputar carreras a diestro y siniestro con el particular estilo «Burnout». Es decir, que habrá que **jugarse el todo por el todo para tener el turbo a tope.** Saltos, velocidad extrema, adelantamientos, golpazos tremendos con espectaculares efectos... «Burnout Legends» nos dejará flipando y con la DS temblando entre las manos. Además, tendremos un buen puñado de **circuitos, modos de juego y los cochazos reales más flipantes** para llenar la consola de pilotaje de alto riesgo.





El juego contará con un acabado gráfico muy chulo. Fijaos bien en los efectos de la aceleración, los trompos de los coches y la complejidad de los circuitos. ¡Saltarán chispas!

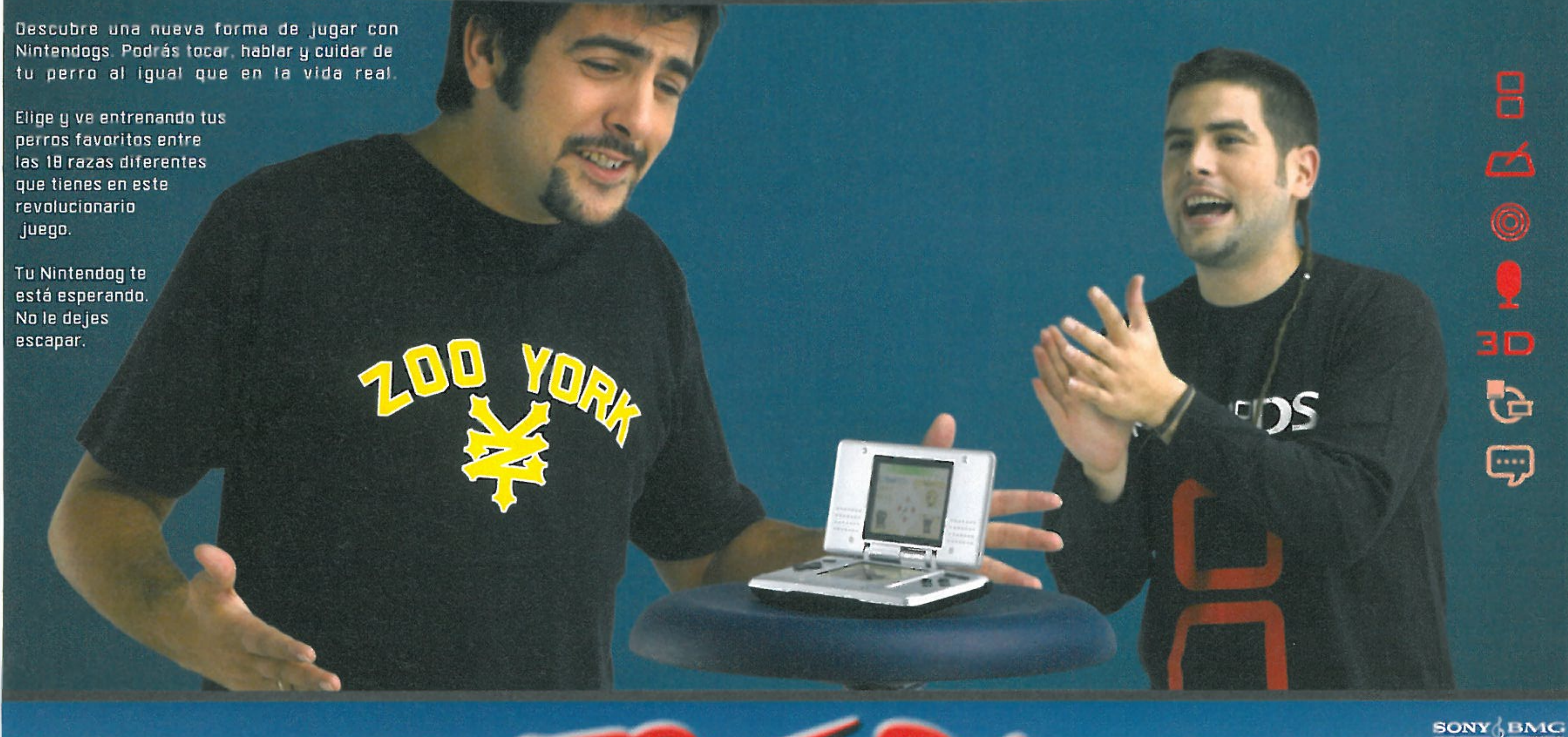
«PROJECT RUB 2»... ¡NUEVA OPORTUNIDAD PARA LIGAR!

Nuevos minijuegos, pruebas increíbles y mucha originalidad, pronto en tu DS.

¿Todavía sigues flipando con «Project Rub» en tu DS? Pues vete preparando porque se avecina una buena: **«¿De dónde vienen los niños?»** No contestes hombre, que ese será el título de la segunda parte de estas locas aventuras. Los chicos de Sega quieren repetir la fórmula que causó sensación hace unos meses en DS. Es decir, que **nos esperan un porrón de minijuegos de lo más cachondo.** Además, en «Project Rub 2» volveremos a exprimir nuestra DS al máximo. Vamos, que nos hartaremos de usar la táctil, el micro y la doble pantalla como si nada. ¿Y las chicas? Tranquilo, que en esta ocasión **habrá dos bellas mujeres a las que conquistar.** ¿Qué te parece? Y encima habrá que elegir entre las dos, vamos, la repera. Eso sí, tendremos que esperar un poco. Primero lo probarán en Japón y luego nos tocará a nosotros, a lo largo del año 2006.



El "look" del juego volverá a ser el mismo que en la primera entrega, pero las pruebas serán aún mejores.


Descubre una nueva forma de jugar con Nintendogs. Podrás tocar, hablar y cuidar de tu perro al igual que en la vida real.
Elige y ve entrenando tus perros favoritos entre las 18 razas diferentes que tienes en este revolucionario juego.
Tu Nintendog te está esperando. No le dejes escapar.
ZOO YORK
3D


SONY BMG
MUSIC ENTERTAINMENT
NUEVO DISCO
ESTOPA
A LA VENTA
EL PRÓXIMO 8 DE NOVIEMBRE
www.herediaproducciones.com
www.estopa.com
www.click2music.es

NOTICIAS

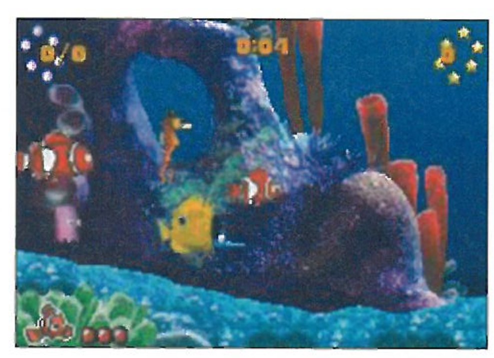
¡HAY PACKS BUENOS Y BARATOS!

Los mejores títulos de Disney y Sega llegan a GBA en packs buenos, bonitos y baratos.

A lo largo de octubre y noviembre, THQ va a sacar una buena remesa de packs para Game Boy, que van a dejar a los fans de Disney y de Sega más contentos que unas Pascuas.

Los primeros packs serán los de Disney, que se pondrán a la venta el próximo 20 de octubre a un precio de **49,95** Euros. Uno de ellos incluirá **«Buscando a Nemo» y «Los Increíbles»**; el segundo será en exclusiva para el pececito naranja e incluirá sus dos aventuras portátiles **«Buscando a Nemo» y «Buscando a Nemo: La aventura continúa»**.

El 3 de noviembre es la fecha que los fans de Sega estamos esperando. Ese día, por **39,95** Euros podremos pillarnos los packs **«Columns + Chuchu Rocket», «Sonic Pinball Party + Columns», «Sonic Advance + Chuchu Rocket» y «Sonic Advance + Sonic Pinball Party»**. En definitiva, que con tanto puzzle, pinball y plataformas no vamos a saber por cual decidirnos. ¡Ya está! ¡Tenemos la solución perfecta! ¡Nos los pillaremos todos!, ¡y a disfrutar la portátil!



«Buscando a Nemo» es un clásico de las aventuras en GBA. Sencillito y majo, un clásico que hay que tener.



Si te molan los pinball, el de Sonic te va a flipar más. Píllatelo en pack con Sonic Advance o con Columns.

TONY HAWK NOS HARÁ FLIPAR EN NINTENDO DS

«American SK8Land» llega a DS en noviembre, con opción online.

El rey del skate dará el salto a la reina de las portátiles con un título que explotará a tope sus posibilidades. De primeras **estrenará estilo gráfico y será chulísimo, con personajes y escenarios 3D en plan dibu.** A través de 7 áreas nos fliparemos a lo bestia, haciendo acrobacias súper espectaculares ayudados por la pantalla táctil. El micro también será clave, pues grabaremos nuestra voz para que luego suene al hacer una pirueta o truco especial. Y además tendrá modo Wifi, que nos permitirá competir con jugones de todas partes, y crear un ranking mundial.



El nuevo estilo gráfico, con trazo de dibujos, será la puntilla de un juego que sacará todo el partido a la consola, incluyendo el modo online.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Juego	Fecha
Fire Emblem Parth of Radiance – Nintendo	4 noviembre
Mario Baseball – Nintendo	11 noviembre
Pokémon XD Tempestad Oscura – Nintendo	18 noviembre
Mario Smash Football – Nintendo	18 noviembre
Los Sims 2 – EA	2 noviembre
Harry Potter y el Cáliz de Fuego- EA	9 noviembre
Desde Rusia con Amor- EA	16 noviembre
Need for Speed Most Wanted – EA	23 noviembre
Call of Duty 2 – Activision	18 noviembre
True Crime 2 – Activision	26 noviembre
Battalion Wars – Nintendo	9 diciembre

Game Boy Advance

Juego	Fecha
Fire Emblem the Sacred Stones – Nintendo	4 noviembre
Donkey Kong Country 3 - Nintendo	4 noviembre
Dr. Mario & Tetris Attack – Nintendo	4 noviembre
Mario Power Tennis – Nintendo	18 noviembre
Pesadilla antes de Navidad – Nintendo	noviembre

Nintendo DS

Juego	Fecha
Shrek SuperSlam – Activision	4 noviembre
Mario Kart DS – Nintendo	18 noviembre
Touch Golf – Nintendo	18 noviembre
Kirby Power Paintbrush – Nintendo	25 noviembre
Need for Speed Most Wanted – EA	16 noviembre
Crónicas de Narnia – Atari	18 noviembre
Sonic Rush – Atari	25 noviembre
Burnout Legends - EA	15 diciembre
Dragon Ball Z SS Warriors 2 – Bandai	enero 2006

LAS WITCH EMBRUJARÁN TU GBA

Un plataformas con toques roleros para las brujitas adolescentes de la tele.

Basada en la serie «W.I.T.C.H.», Nintendo nos traerá en breve a GBA una **mágica aventura de plataformas.** Las protas son cinco chicas adolescentes que esconden un gran secreto. En realidad, son las Guardianas Elementales encargadas de proteger la Tierra. Y eso mismo haremos en el juego: **alternaremos el control de las chicas,** usaremos sus habilidades únicas y combinaremos sus poderes por 20 divertidísimos y más que bonitos niveles de juego.



Las «W.I.T.C.H.» tendrán que utilizar y combinar sus poderes mágicos para derrotar al diabólico Phobos.


KONAMI
Duelo
con la Oscuridad
El poder del pasado está ahora a tu alcance.
Encuentra las cartas raras más deseadas, descatalogadas y cartas de edición limitada en
esta expansión de Principio Oscuro 2. Ahora puedes competir a un nuevo nivel.
SHONEN JUMP'S
YU-GI-OH!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
PRINCIPIO OSCURO 2™
www.yugioh-card.com
KONAMI y sus diseños son TM o Reg. TM de KONAMI CORPORATION. Todos los derechos reservados. Distribuido por The
Upper Deck Europe BV. Upper Deck Entertainment y sus diseños son TM o Reg. TM de The Upper Deck Company. Todos los derechos reservados
Company, 985 Trade Drive, North Las Vegas, Nevada 89030. The Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands.
www.upperdeck.com U.S. Pat. RE37,957
©1996 KAZUKI TAKAHASHI

"REVOLUTION" EN TUS MANOS

¿Te imaginas un mando de control que traslada tus movimientos a los del prota del juego? Así será el pad de Revolution.

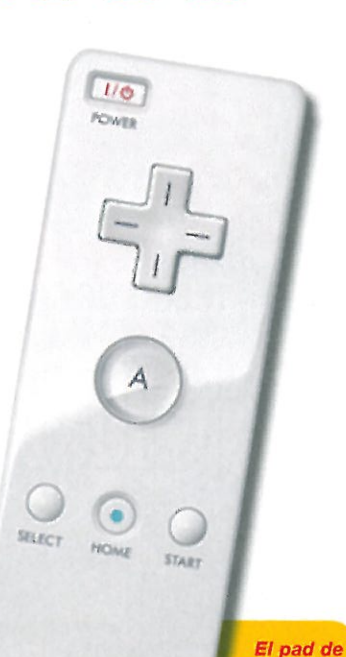
Tras una imagen tan revolucionaria como la de la nueva Revolution, el mando de control no podía ser menos. Acaba de presentarse en Japón y ha roto los moldes. Está **pensado para controlarlo todo con una mano.** Aunque la verdadera revolución está en la serie de sensores que se colocan junto a la tele y que **detectan los movimientos del control pad,** los laterales, adelante, atrás o arriba y abajo. Saben nuestra posición y orientación frente a la televisión. Esto quiere decir que el mando cobra vida, que podrías usarlo como una espada, una caña de pescar o un bate de béisbol. ¿Y en una aventura estilo Resident Evil? Pues podrías hacer que el héroe tirara de una palanca haciendo el movimiento adelante-atrás en el pad. La sensación será natural y real al máximo, y va a proporcionar al juego una profundidad nunca vista. Todo está diseñado para que jugar sea cada vez más fácil y accesible, y las experiencias sean inolvidables.



En varios colores, *para que haga juego con los tonos en que saldrá la consola.*



Jugar en familia *y pasarlo en grande va a ser facilísimo con el nuevo pad de control.*



El pad de Revolution, *un diseño innovador. Pensado para controlarlo todo con una mano, y con un sinfín de posibilidades a nuestro alcance.*

LAS CLAVES DEL MANDO

En cuatro puntos, lo que debes saber sobre el pad de Revolution. Miyamoto y los suyos está claro que se han estrujado el cerebro.

1 UN DISEÑO SIMPLE PERO ROMPEDOR

Es como un mando a distancia. Está pensado para controlarlo todo con una mano. Lo puedes dejar en la mesa del salón. ¡Quedará superfashion!



2 UN MANEJO REVOLUCIONARIO

Te sentirás el protagonista absoluto. En el juego, el héroe hará todo lo que tú hagas frente a la televisión. Mover una palanca, manejar la espada, batear una bola...



3 SUS FUNCIONES: LLENO DE SORPRESAS

Podrás jugar con él en posición vertical o girarlo y convertirlo en el volante de un coche. Así, en horizontal, ¿no te recuerda a los mandos de la NES?



4 POSIBILIDADES DE JUEGO ILIMITADAS

Todo está pensado. El mando incorporá un puerto de conexión para enlazar otros accesorios, como este stick analógico, pensado para los jugones más expertos.

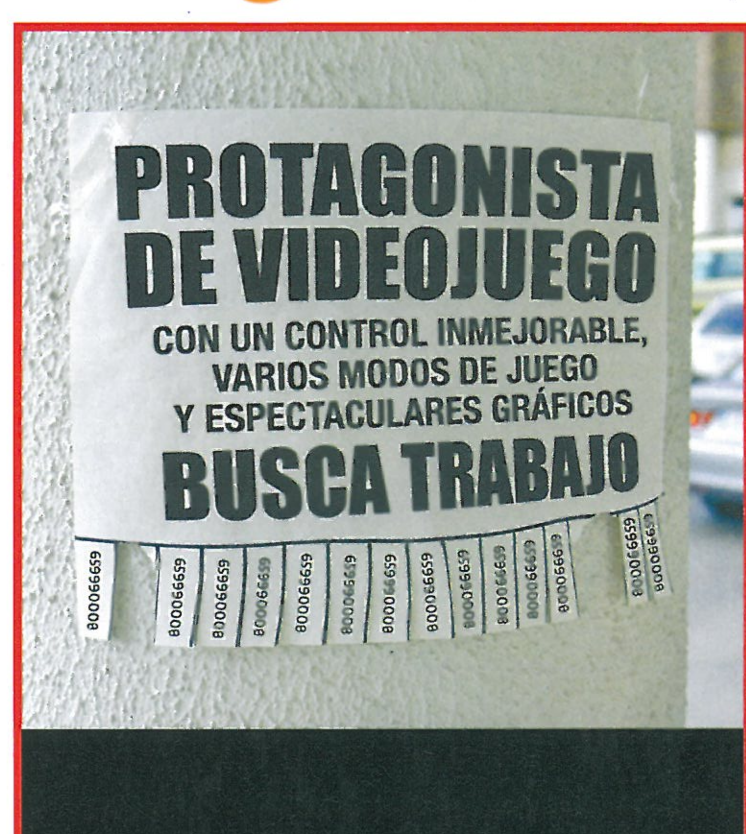



3+
www.pegi.info
Nintendo
RETORNO A HOENN,
¡HAZTE CON LAS LEYENDAS!
POKéMON
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN
ESMERALDA
MÁS POKéMON QUE NUNCA
Lucha, atrapa y entrena más de 200 Pokémon en la edición Esmeralda
El feroz y poderoso Rayquaza ha despertado para mantener el equilibrio entre Groudon y Kyogre. Estos tres Pokémon legendarios te están esperando en una trepidante aventura en torno a un Hoenn mejor y más grande. Defiende la paz de Hoenn ante la doble amenaza de Equipo Aqua y Equipo Magma. ¡Y ahora, atrapa y entrena más Pokémon que nunca tras vencer al Alto Mando!. Y luego, empieza lo nunca visto, el Frente de Batalla, donde experimentarás nuevas formas de lucha.
¿Estás preparado para la mayor aventura que jamás hayas vivido?
POKéMON EDICIÓN ESMERALDA
Sólo en Game Boy Advance
The Pokémon Company
GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.es

1er CONCURSO DE CARTELES ANTIPIRATERÍA

Como sabéis, las revistas de videojuegos de Hobby Press convocamos hace algunos meses un concurso de carteles contra la piratería. Aquí tenemos por fin el ganador y los tres finalistas de Nintendo Acción.

Los ganadores son...



Ganador Absoluto
Javier Amat Diaz (Alicante)
Gana 3000€ y una consola portátil



Finalista
Miguel Ángel Fúnez (Alicante)



Finalista
Jaime Vicente (Barcelona)



Finalista
Rubén Martínez (Barcelona)

...pero han llegado un montón más

Sí, chicos, el concurso ha sido un exitazo. Hemos recibido mogollón de carteles, y todos con unas ideas buenísimas. Para que os hagáis del nivel de participación, aquí os mostramos todos estos.



Gabriel de la Cruz



Rubén Mnez. Carrasco



Santiago Moreno López



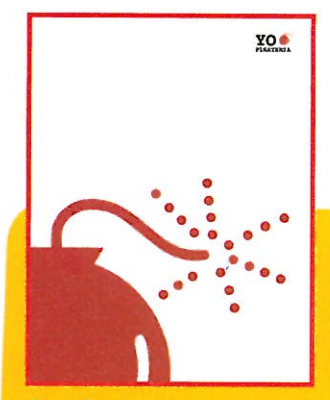
Patricia Cahue

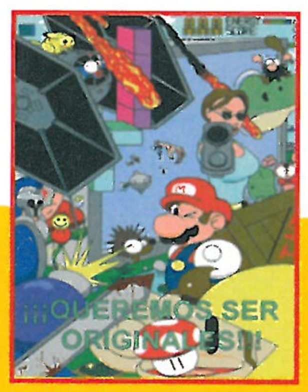


Manuel Casellas

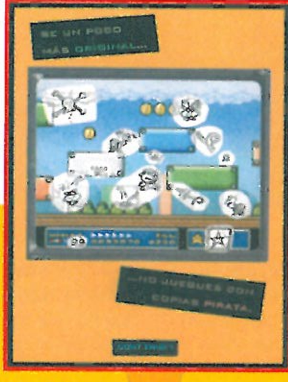


Darío Abajo


Ana Grabalosa



Alain Bataglia



Unai Barredo



Rafael Guerrero



Daniel A. Sepúlveda



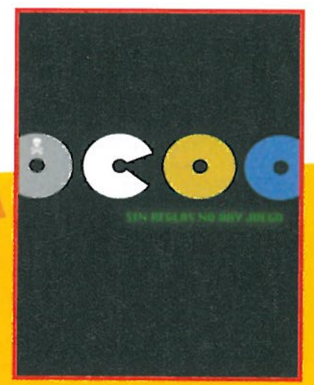
Daniel Barbera

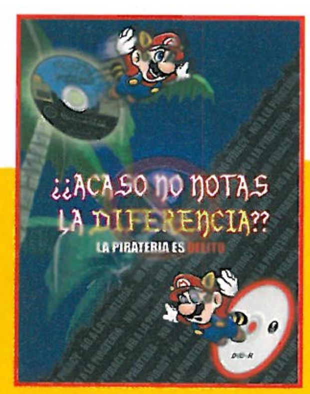


Lucas Bienzobas



Jorge Palacios


Laura Belda



Antonio Jesús Leal

PREVIEW

¿Te imaginas competir contra el universo entero?

MARIO KART DS

Este no va a ser un Mario Kart más; será el primero que contará con opción de juego online.

DATOS DEL JUEGO
- NINTENDO DS
- CARRERAS
- 11 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-8**

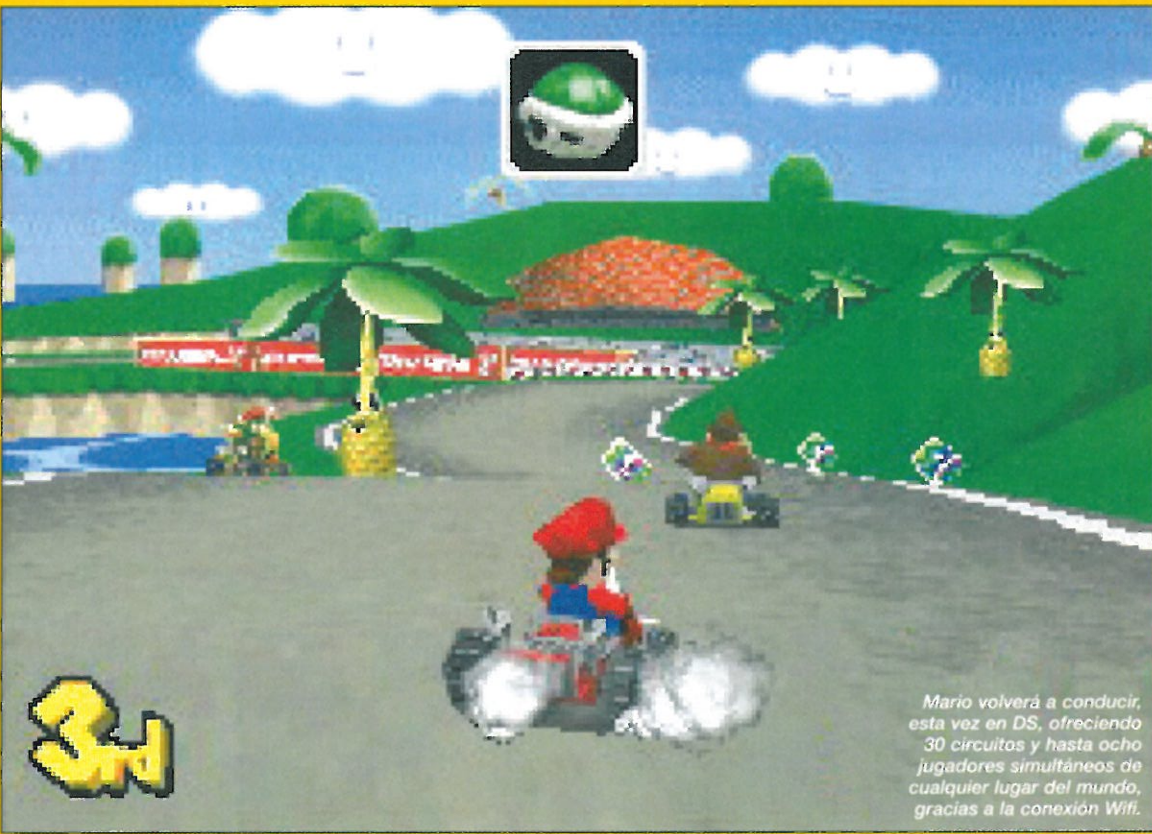
ADEMÁS SABEMOS QUE...

Además de los 30 circuitos de las versiones anteriores, podremos desbloquear **circuitos secretos, exclusivos de la versión DS.**

El **multijugador por Wifi nos enfrentará automáticamente a gente de nuestro nivel.** Es decir, que tendrás opciones de ganar todas las partidas, seas un as del kart o un pato con ruedas.

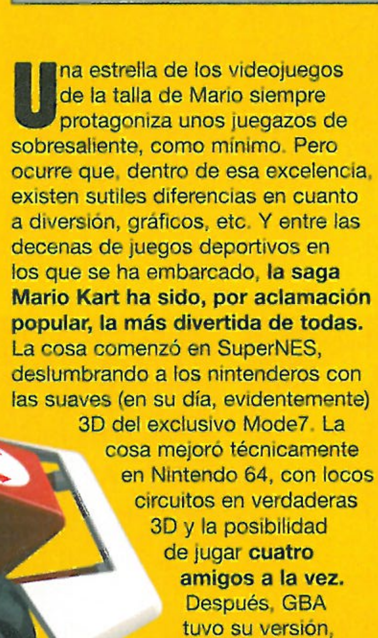
¡LA META ES EL MUNDO!

Correr contra millones de pilotos será... **¡un sueño hecho realidad!**



Mario volverá a conducir, esta vez en DS, ofreciendo 30 circuitos y hasta ocho jugadores simultáneos de cualquier lugar del mundo, gracias a la conexión Wifi.

***¡ESTE MARIO ES EL MEJOR!* Ya se verá en carrera, sí, ya, pero nos referíamos a que ningún otro Mario Kart había ofrecido nunca tantas posibilidades de... ¡de todo! ¡Sí, sí, con eso del Wifi lo mismo nos vemos compitiendo contra ti, queridísimo lector de N.A.!**



Una estrella de los videojuegos de la talla de Mario siempre protagoniza unos juegazos de sobresaliente, como mínimo. Pero ocurre que, dentro de esa excelencia, existen sutiles diferencias en cuanto a diversión, gráficos, etc. Y entre las decenas de juegos deportivos en los que se ha embarcado, **la saga Mario Kart ha sido, por aclamación popular, la más divertida de todas.** La cosa comenzó en SuperNES, deslumbrando a los nintenderos con las suaves (en su día, evidentemente) 3D del exclusivo Mode7. La cosa mejoró técnicamente en Nintendo 64, con locos circuitos en verdaderas 3D y la posibilidad de jugar **cuatro amigos a la vez.** Después, GBA tuvo su versión, parecida a la de SuperNES en aspecto, pero totalmente nueva y para 4 jugadores también, vía cable Link. Y la serie dio su penúltimo fruto con **«Mario Kart Double Dash!!», la bestia de la adicción de GameCube** (con permiso de «Smash Bros. Melee») que permite jugar hasta a **16 jugadores,** contando con suficientes GameCubes, televisores y juegos. ¿Se puede pedir más a la saga?

¡Sí, una vuelta más!

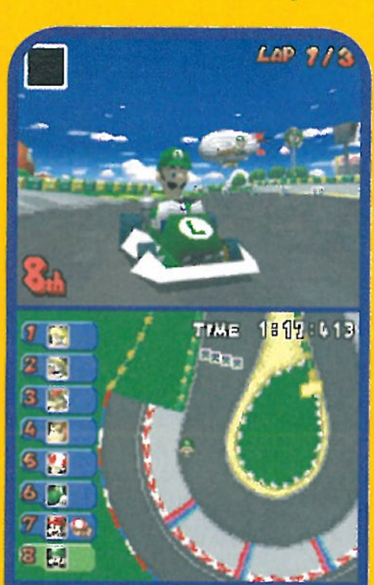
Y la primera que dará esta próxima versión para DS, será la de colocar, de nuevo, **un solo piloto en cada kart.** Los afortunados serán Mario, Luigi, Bowser, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Wario y Toad, que contarán con un kart a su medida, de diseño exclusivo para esta entrega. La otra vuelta será la vuelta... a los circuitos en los que ya competimos en todas las versiones de Mario Kart de las que hablábamos antes. Podremos volver a disfrutar de los curvones de SuperNES, los megasaltos y peraltes de Nintendo 64, los peligrosos vacíos de GBA y la fiesta de atajos inverosímiles de CUBE. **En total, más de 30 circuitos** en los que demostrar nuestra pericia con el acelerador, el freno, el salto a toda caña y, se nos ha puesto una sonrisa malévola, ¡¡¡los ítems, JA, JA, JAAA!!! ¡Esos benditos objetos que echan "p'atrás" a los propensos a la victoria, con un muestrario de bromas pesadas que...! Ejem... Bien. **Los ítems, sí. Estarán todos los que esperas:** los caparazones verdes, proyectiles perfectos para la corta distancia; los rojos, teledirigidos, que aseguran ganar una posición en carrera; las setas, que proporcionan un turbo y la posibilidad de dar grandes saltos para atajar; las estrellas, que te harán invulnerable durante unos segundos tanto a los demás pilotos como a los peligros del terreno; las pieles de plátano, gran cobertura de retaguardia sabiendo soltarlas en el momento exacto... Y, por supuesto, también estará el maravilloso caparazón azul, ese amigo alado que lleva inscrito el lema "el primero no merece esa posición, lo tengo clarísimo y por eso voy a



En «Mario Kart DS» podremos volver a jugar en los circuitos de todas las versiones de «MK», pero se han incluido algunos retoquillos para hacerlos más competitivos.



Olvida las planicies de otros Mario Kart porque en DS todo será poligonal. Lo que quiere decir que saltos, pendientes y curvas peraltadas como ésta, serán habituales.



¡PERO MIRA POR DÓNDE VAAAS!

En la pantalla táctil tendremos una vista del circuito lo suficientemente amplia como para no tener que memorizar el recorrido y, por otro lado, estar al loro de todos los ítems que hay por el camino. Veremos la zona de CUBOS, donde coger los iconos, y también las trampas que hayan soltado los rivales, como los plátanos. Con el puntero, además, podrás variar la vista del circuito



Si has hecho una buena carrera, seguro que te interesa admirar tu pericia en la repetición... ¡con cámaras estilo TV!



Estos cubos con una interrogación, como los de GameCube, serán tu fuente de ítems. ¡Mira, a Mario le ha tocado un turbo!



En la pantalla de arriba tendremos la carrera, y en la de abajo el trazado del circuito y las diferentes posiciones.

volar hasta donde esté para pegarle un pete de órdago". Seguro que no te has fijado, pero lo pone, lo pone. El caso es que estarán todos, y podrás tirárselos a...

¡Todo el mundo!

Seguro que nos divertiremos mucho con los **campeonatos de diferentes cilindradas y distintos modos de juego** que incluirá la tarjeta, pero... es que lo que siempre ha partido la pana ha sido el modo multijugador. Y si el de CUBE ya era un flipe con sus multi en red, en DS... ¡buf! Sabes que **Nintendo está trabajando para que, algún día, todos podamos jugar con cualquier persona del mundo mediante la conexión Wifi de DS,** ¿verdad? ¡Pues ese día será el mismo del lanzamiento de «Mario Kart DS»! Es decir, que desde el momento en que te pilles el juego, podrás disfrutar de **partidas multijugador contra nintenderos del mundo entero.** Límpiate la babilla y empieza a ahorrar porque, si te consideras nintendero, estás obligado a disfrutar de la revolución Wifi de DS desde el primer día con «Mario Kart DS».

CONDUCCIÓN AL ESTILO MARIO KART

TENDRÁS QUE DERRAPAR, SALTAR Y ESQUIVAR CON UN SOLO BOTÓN. Seguro que ya estás pensando en derrapar a izquierda y derecha con los botones L y R, como en GC. Pues no, en DS no habrá dos botones de derrape, solo uno... de salto. "¿Y para qué quiero yo saltar?" Pues para dejar pasar una concha, o cambiar la dirección justo antes de caer y así derrapar. Fácil, ¿no?



PANTALLA TÁCTIL

Pronto en tu DS, el próximo "pelotazo" de Disney

CRÓNICAS DE NARNIA
EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

Ayuda a los cuatro chavales protagonistas a acabar con la helada maldición de Narnia, ¡y pásalo de cine!

DATOS DEL JUEGO
- NINTENDO DS
- ACCIÓN / AVENTURA
- 20 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **BUENA VISTA**
- Equipo: **GRIPTONITE**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- El juego es la versión jugable **«Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Armario», la peli que Disney** estrenará en los cines el 9 de diciembre.
- A su vez, tanto juego como película se inspiran en **uno de los 7 libros que forman «Las Crónicas de Narnia», de C.S. Lewis.** Te recomendamos que te leas toda la colección cuanto antes.

MAGIA Y AVENTURA
- La peli te flipará, y el juego no va a ser menos. **¡Prepárate para la fantasía!**



La acción se desarrollará en la pantalla superior, mientras que en la inferior controlaremos los menús y las pantallas de estado.



Cuando los cuatro héroes vayan juntos, sólo manejaremos a uno de ellos, los otros se moverán y atacarán por su cuenta.



No todo será blanco nevado en Narnia, también recorreremos bellos parajes que no han sido alcanzados por el frío invierno.

PETER. *El mayor de los cuatro hermanos Pevensie será el más fuerte de todos y el más hábil en el manejo de la espada. Pero tendrá que esforzarse mucho si quiere mejorar y convertirse en el mítico rey de la leyenda de Narnia.*

Imagínate que tuvieras toda una mansión en la que jugar al escondite con tus colegas. Y que mientras jugáis, tú encuentras una habitación en la que hay un gigantesco armario. ¿Qué mejor escondite que el armario? La sorpresa llega al descubrir que ese **armario es en realidad una puerta mágica que lleva hasta un mundo de fantasía.** ¿Alucinante, verdad? Pues así es empieza la aventura y la acción en «Las Crónicas de Narnia».

Descubriendo Narnia

Lucy, la pequeña de cuatro hermanos, será la que encuentre el armario mágico. Ella se convertirá en la primera visitante de Narnia y, guiada por el fauno Tumnus, dará los primeros pasos por esa extraña tierra. Junto a ella descubriremos que **Narnia está completamente helada debido a la maldición de la cruel Bruja Blanca** (¡vaya mala uva que tienen todas las brujas!). Y que **el rey de ese mundo es Aslan, un poderoso león en plan Simba.** Esta primera aventurilla también nos servirá para acostumbrarnos al desarrollo del juego, que se basará en la **acción con perspectiva aérea.** Aunque al visitar los menús en la pantalla táctil descubriremos que también habrá un **toque rolero y de aventura** súper molón. Los personajes irán aumentando su experiencia y ganarán puntos que podremos usar para mejorar sus habilidades. Y conseguiremos trajes



Cada personaje tendrá sus propias características, así que deberemos ir alternando su uso. Para lucha cuerpo a cuerpo, el mejor es Peter; para atacar de lejos, Susan...



La aventura comenzará en un gran caserón de Londres. Allí es donde Lucy, jugando al escondite, descubrirá el armario que sirve de puerta al fantástico reino de Narnia.



LA MAGIA ESTÁ EN TU PUNTERO.

La pantalla táctil, aparte de mostrar los menús y mapas del juego, tendrá una función mucho más chula. A lo largo de la aventura aprenderemos hechizos y melodías mágicas. Los primeros los lanzaremos dibujando sobre la pantalla táctil una forma determinada. Las melodías, en cambio, las tocaremos golpeando los agujeros de una flauta en el orden correcto. ¡Esto sí que es magia!



Las batallas en solitario serán las más peligrosas. Si queremos sobrevivir tendremos que usar hechizos... ¡o salir por patas!



El argumento del juego seguirá fielmente la historia que veremos en la gran pantalla. Será como revivir la película.



No todos en Narnia serán enemigos, también habrá aliados con los que podremos conversar en perfecto castellano.

y armas que los harán aún más poderosos. Después de esa primera toma de contacto con Lucy y Tumnus comenzará el juego de verdad.

Cosas de hermanos

Peter, Edmund y Susan se unirán a su hermana Lucy para investigar Narnia. A partir de este momento **irán los cuatro niños juntos** (aunque luego volverán a dividirse). Sólo controlaremos a uno de ellos, al que elijamos, pero los otros tres no se quedarán quietos mirando. Estarán siempre junto a nosotros, controlados por la máquina, y atacarán a los enemigos con todas sus fuerzas. Peter será el más fuerte, Edmund el más rápido, Susan atacará a distancia y Lucy será la más ligera. Así que tendremos que escoger en cada momento al que más nos convenga. ¡Ah! Y la pantalla táctil no se usará tan sólo para los menús. Los chicos contarán con una flauta mágica que tocaremos a golpe de puntero. Y, también con el puntero, dibujaremos ciertos hechizos. Vamos, que este puede ser el aventurón para Nintendo DS que todos estábamos esperando.

LAS CRÓNICAS, EN GAME BOY

LUCY, PETER, SUSAN Y EDMUND TAMBIÉN ESTARÁN EN GBA. El planteamiento será casi el mismo que en DS: una aventura de acción por escenarios 3D repletos de seres mitológicos. La mayor diferencia es que esta versión abandonará el puntillo rolero que habrá en la táctil y estará más en la línea aventurera. No hay problema, seguro que va a molar todo trasladarnos Narnia desde la GBA.



¡Aprenderás a sobrevivir con tu Nintendo DS!

LOST IN BLUE

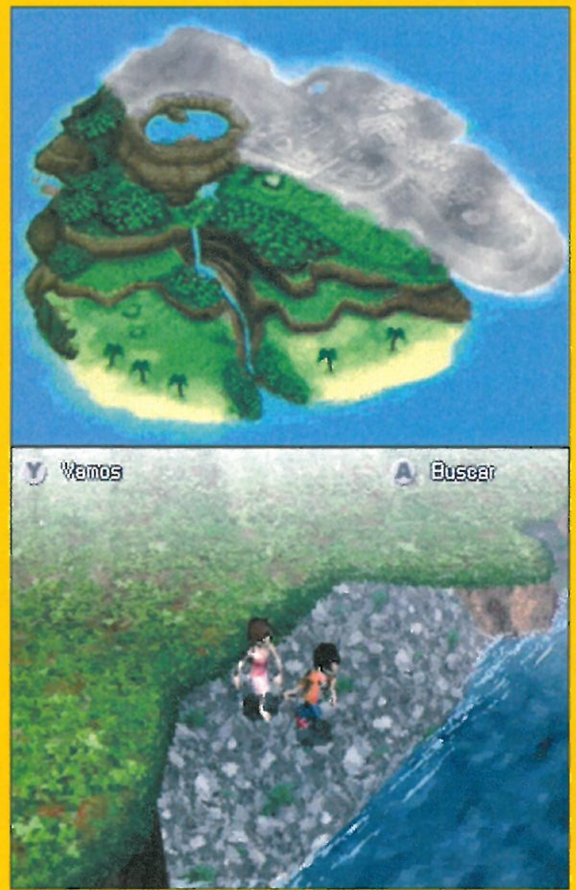
Por fin cumpliremos nuestro sueño de perdernos en una isla desierta. Eso sí, tendrás que apañártelas para beber, comer...

DATOS DEL JUEGO
- NINTENDO DS
- AVENTURA
- NOVIEMBRE
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **KONAMI**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- **La aventura tendrá diferentes finales,** que variarán en función de cómo sea la relación entre los dos personajes, de su estilo de vida y de la forma en que nos vayamos de la isla.
- Tras completar el juego una vez, podremos revivir la aventura con la chica de protagonista. O sea que tendremos juego para rato.

"PEAZO AVENTURÓN"
- No habrá quien se resista al **reto de explorar y sobrevivir en el paraíso.**





«Lost in Blue» será una buena mezca entre exploración y un desarrollo tipo «Sims». Habrá que buscar comida, cocinar...



No habrá que quitarle ojo a la pantalla superior, ya que ahí veremos el nivel de cansancio, hambre y sed de los chicos.

Keith acaba de despertarse en una playa. Está agotado, hambriento y no sabe qué ha pasado. Pronto descubrirá que acaba de naufragar, y nosotros tendremos que ayudarle a encontrar refugio, buscar comida, hacer fuego y... ¡escapar de la isla!

En una isla desierta

Casi todo lo haremos en la pantalla táctil, **combinando puntero, micrófono y botones.** Y tendremos la ayuda de... una compañera. Sí, Skye, que también ha naufragado en la isla. Juntos afrontarán una aventura en la que **tendrán que combinar sus fuerzas para sobrevivir.** Y tanto, porque aquí nuestros enemigos serán el hambre, la sed y el cansancio. Así que tendremos que cuidar al máximo a nuestros muchachos o se deshidratarán y caerán rendidos. **Keith fabricará herramientas, cazará, pescará...** mientras Skye (a la que no controlaremos) cocinará, hará cuerdas con lianas... Habrá **multitud de tareas diferentes,** como rebuscar en la arena, desenterrar hortalizas... Así irán pasando los días y las noches. Pero si queremos salir algún día de la isla, tendremos que **explorarla, investigar sus ruinas, descubrir sus misterios...** Seguro que después de jugarlo nos quedaremos con muchas ganas de perdernos en una isla desierta.

KEITH. *Este muchacho será el primer habitante de la isla (pero no el único: pronto encontrará compañera). En sus manos estarán las tareas más importantes: exploración, caza, pesca... Vamos, que el tío se acabará convirtiendo en un auténtico Tarzán.*



CUESTIÓN DE COOPERACIÓN. La colaboración entre los dos héroes será fundamental para avanzar. Como Skye perderá sus gafas al comienzo de la aventura, siempre tendremos que llevarla cogida de la mano. Además, su ayuda será vital para sobrevivir, ya que se encargará de tareas tan importantes como cocinar o fabricar cuerdas y trampas.

NINTENDO DS

3+
www.pegi.info











NUEVO DISCO ESTOPA A LA VENTA
EL PRÓXIMO 8 DE NOVIEMBRE

SONY BMG

www.herediaproducciones.com

www.estopa.com
www.click2music.es



¡¡Así será el nuevo cómic jugable de Spider-Man!!

ULTIMATE SPIDER-MAN

Prepárate para escalar mil edificios, apalizar pandas de malos y "hacer el Tarzán" igual que en el cómic. ¡Vas a alucinar!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- AVENTURA/ACCIÓN
- OCTUBRE
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **TREYARCH**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Durante el desarrollo de la aventura **nos encontraremos con decenas de superhéroes y supervillanos,** normalmente ajenos al mundo de Spider-Man, pero de la editorial Marvel.
- Se rumorea que, además de la versión normal, saldrá al mercado **una edición limitada del juego, con entrevistas, "making of" y más extras.**

"EL JUEGO" DE SPIDEY

- Este será el juego más **completo, largo y profundo** del Hombre-Araña.



Spider-Man volverá a aterrizar en CUBE, esta vez con un estilo gráfico que, ya ves... ¡rayará la perfección en cuanto a parecido con el cómic!

ULTIMATE SPIDER-MAN. *Al adolescente Peter Parker le picó una araña con mutaciones genéticas, y ahora el tío es capaz de trepar por las paredes, levantar hasta 2 Toneladas sin romperse y lanzar tela de araña por doquier.*



Va a ser el tercer juego de Spider-Man que disfrutemos en GameCube, sí, pero no nos vengas diciendo "esto ya lo he visto, yo", porque precisamente «Ultimate Spider-Man» **promete lo nunca visto,** chavales. La diferencia más clara, y la que hará que se te caiga la baba en un primer contacto con el juego, serán los pedazo de gráficos que lucirá. **Si eres aficionado a los cómics del "tío del pijama", vas a disfrutar** una barbaridad porque... **¡será como jugar dentro de una de sus páginas!** Pero antes de fliparte con las imágenes y pasar página, que sepas que hay otras cosas interesantes en el próximo juego de Spidey, como los movimientos del chaval. Peter no se limitará a hacer lo típico de un protagonista de videojuego: **correr, saltar y pegar** a los malos; sino que además podrá **lanzar tela de araña para inmovilizar enemigos, para desplazarse por la ciudad** rápidamente y, cómo no, trepar como buena araña que es por cualquiera de los cientos de edificios que la pueblan. Y atentos, porque lo de "cientos de edificios", si no miles, lo decimos en sentido literal.

Una ciudad, una historia

La ciudad es, como en todas las aventuras de este superhéroe, **Nueva York,** y más concretamente, la **isla de Manhattan.** Sí, Peter Parker vive allí desde su creación, pero la razón para hacer hincapié en esto es que **Manhattan estará recreada al detalle.** Esto significa que, cuando te des un garbeo por ahí, **encontrarás el Central Park, o las zonas de Chinatown, Little Italy o Harlem en su sitio,** y con montones de gente paseando o conduciendo sus coches. Así pues, dispondremos de toda la ciudad para... para... ¿has leído los últimos cómics de 'Ultimate Spider-Man'? Porque la historia, **el argumento del juego, continuará justo donde lo dejó el cómic.** Un lujazo que nos invita a, sintiéndolo mucho, no contarte un ápice de las andanzas que protagonizarás en tan enorme escenario. Lo que sí podemos decirte es que **existirán misiones principales y secundarias.** Cumpliendo las primeras, que estarán señaladas con un punto verde en el mapa general (fíjate, fíjate en las pantallas, que es ese recuadro relleno de cositas negras de abajo a la derecha), asistiremos al desarrollo del argumento. Spider-Man comenzará por darse un "rulo" con ropa de calle, para más tarde medir sus fuerzas con Rhino y... ¡oh, vaya, si no podíamos contar nada! Bien, pueees... las secundarias. Serán misiones que podrás elegir cuándo cumplir. Es decir, que si te apetece, pues te pegas unas **carreras cronometradas por la ciudad** (puntito azul), donde deberás mostrar toda tu habilidad en el "tarzaneo" con tela de araña, o... te das de tortas. Sí, porque



Spider-Man evitará que estos malos roben la joyería utilizando puños, patadas, saltos y, por supuesto, sus telas de araña, que los inmovilizarán hasta que llegue la policía.



Parece una viñeta bien grande de Venom bajo la luz de una farola, ¿verdad? Pues es una pantalla del juego en acción, y para colmo serás tú quien maneje al malo. ¡Flipa!



¡ESTOY LEYENDO UN VIDEOJUEGO!

Seguro que, si eres lector de cómics, jugando con este título te vas a flipar como un niño con Game Boy nueva. Durante todo el juego disfrutaremos de la técnica "Comic Inking Tech.", con la que Activision ha conseguido trasladar los dibujos de Brian Michael Bendis y Mark Bagley (dos dibujantes del cómic) a nuestras GameCube. Y en momentos clave, la imagen se dividirá en viñetas y todo. ¡Qué flipe!



Lo mejor de manejar a Spidey es que podrás subirte, literalmente, donde te dé la gana. Todos los edificios de Manhattan, incluido el famoso puente, estarán a tu alcance.



Rhino nos tirará coches y tal solo por fastidiar, pero esquivarlos es fáARGH!



Los Marveladictos van a flipar con duelos como ¡Venom (tú) vs. Lobezno!

¡El juego definitivo de Spider-Man está a punto de llegar a CUBE! Te espera una ciudad enorme con decenas de superhéroes y supervillanos, cientos de misiones y gráficos de puro cómic.

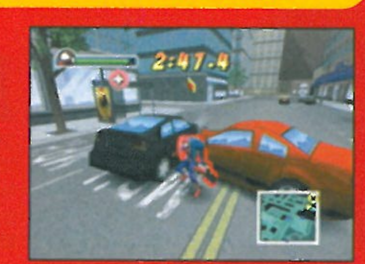
entre toda esa gente que pasea, por probabilidad y por el bien de la jugabilidad, siempre habrá alguien que decida cometer un delito (puntito rojo), y la víctima esperará como agua de mayo la aparición del héroe de los desvalidos, Spider-Man, tú.

Tú... ¡tú no eres Spider-Man!

El sorpresón del juego es que, sí, es de Spider-Man, pero no siempre lo manejaremos. Para disfrute de sus fans, que los hay, **Venom y quizá algún otro supermalote estarán a nuestras órdenes** durante muchas de las misiones. ¿Cómo? ¿y para qué? Pues, principalmente, para darte el gustazo de manejar al malo, pero también tendrá mucho que ver esa historia "incontable" de la que NO os hemos hablado. Usaremos los tentáculos para romper objetos, sacudir a distancia y hasta podremos **utilizar coches y otras burradas de gran peso como arma arrojadiza.** Además, por supuesto, de poder recuperar nuestra barra de energía mediante la "zampa" indiscriminada de enemigos. Pero, manejemos a quien manejemos, además de pegarnos y tal, también deberemos andar ojo avizor porque, por ahí desperdigados, incluso escondidos, habrá ítems que, al pillarlos, nos darán **extras como una de las portadas del cómic, una ficha de personaje y hasta un traje nuevo** para nuestro prota. ¡Nos espera la

DEBERES DE UN SUPERHÉROE

¡MANHATTAN CUENTA CONTIGO!
El bueno de Spidey siempre intenta ayudar a la gente, y eso deberás hacer también tú en el juego. Si ves que hay disturbios en algún lugar de Manhattan, deberás acudir raudo. ¿Que hay un atraco? Pues bajas, sacudes a diestro y siniestro (y a todos los demás malos, aunque no se llamen así) y devuelves lo robado a la víctima. ¿Un accidente? Cargas al conductor al hombro y lo llevas al hospital. ¡Qué ajetreo de vida, man!



Tendremos un tiempo limitado para llevar a los accidentados al hospital.



Cuidadín con las bandas, porque irán bien armadas y atacarán en grupo.



Para saber dónde hay "movidita", bastará con mirar el mapa general.

¿Te imaginas un «Smash Bros» con Shrek y amigos?

SHREK SUPERSLAM

El ogro más famoso y todos sus colegas se verán las caras a ritmo de mamporros en tu CUBE.

DATOS DEL JUEGO

- GAME CUBE
- LUCHA
- NOVIEMBRE
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **SHABA GAMES**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **En total habrá 16 escenarios para pelear.** Pero ojito, porque tendremos que ir desbloqueándolos a medida que ganemos combates en el modo historia.
- **Durante las peleas podremos usar mesas, sillas...** todo lo que pillemos para golpear al rival. Además, de vez en cuando aparecerán ítems especiales que le darán más emoción al combate.

¡A LEER CHAVALES!

- **El modo historia se dividirá en 8 capítulos...** como en un cuento.

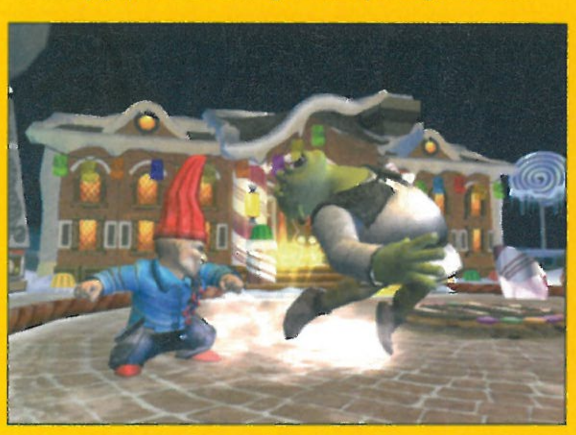
EL CUENTO CON MÁS PROTAS. Shrek no peleará sólo, qué va. Muchos de sus compis de aventuras estarán en nuestras manos para soltar tortazos. Además, cada uno traerá sus armas. Como el Gato con Botas y su afilada espada.



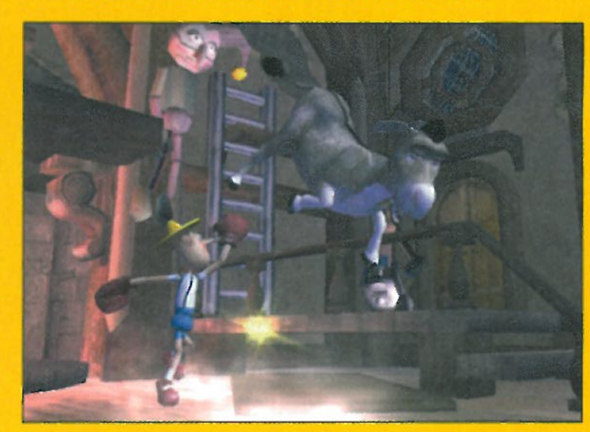
¡Todos al ring! La clave de los combates será escapar de los tumultos y golpear a los enemigos hasta que caigan al suelo.



Como los escenarios y los combates serán en 3D, no nos valdrá con disparar sin más. Habrá que controlar la puntería.



Los escenarios también estarán sacados de un cuento. Mira qué sitio más bonito para darle los buenos días al majete de Shrek.



No te fíes de las apariencias. Aquí cualquier flacucho podrá ponernos las cosas muy difíciles. ¡Mira, un burro volando!

Jugar a la nueva aventura de Shrek será como abrir un cuento. Encontrarás maravillosos personajes, preciosos escenarios de chocolate y miel y, si te descuidas... te llevarás un saco de patadas en el trasero. Que sí, que sí, que esta vez **Shrek vendrá para luchar a tope.**

Peleas de buen rollo

Ni corto ni perezoso, Shrek ha organizado un torneo para demostrar que es el más fortachón. Pero claro, los invitados no serán unos tirillas ¡qué va! El resto de luchadores serán los personajes que viste en sus pelis, como el Gato con Botas o el Hombre de Genjibre. Así hasta llegar a **20 luchadores.** ¡La que se va a liar en CUBE! Además, cada personaje tendrá **combos y golpes especiales diferentes.** Como los ataques "gaseosos" de Shrek que... perfumarán tu consola. Pero no pienses que el ogro verdoso tendrá unos combates normales. Las **luchas se parecerán mucho a las de «Super Smash Bros».** Es decir, hasta **4 luchadores en liza,** trompazos sin parar, ítems a porrillo y buen humor. Pero en **«Shrek SuperSlam» los escenarios serán tridimensionales.** Vamos, que podremos movernos por donde queramos cogiendo objetos o destrozando el decorado. ¡Menuda locura! Todo este derroche de colorido y originalidad se podrá disfrutar en modo historia o en un multi de lo más divertido. El pique estará asegurado para los jugones. Eso sí, en esta versión del cuento todo ha cambiado y no habrá que salvar a la princesa, sino evitar que te parta la cara combate tras combate.



SUÉLTATE LA "MELEENA"

Además del modo historia tendremos el modo "melee" para repartir tortas. Aquí los combates serán entre cuatro personajes y podremos jugar solitos o con tres amiguetes. Estas peleas serán muy locas y a menudo recibiremos por todos lados. Pero tranquilo, que en este modo todos los colegas tendrán su merecido.

Juerga, diversión... ¡te molará todo ser un SIM!

LOS SIMS 2

¡Vuelven los Sims a GC con el mayor nivel de interacción y realismo que jamás hayas vivido!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ESTRATEGIA
- NOVIEMBRE
- Compañía: **EA GAMES**
- Equipo: **EA GAMES**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **«Los Sims 2» incluirá nuevas opciones como "vivir muerto".** Si tu personaje fallece, podrás moverte con él asustando al personal, poseyendo cuerpos o resucitando, previo "negocio" con la propia muerte. ¡Una pasada!
- El **nuevo sistema de control** permitirá controlar a todos los sims de una forma mucho más directa.

UN REGRESO ESPERADO

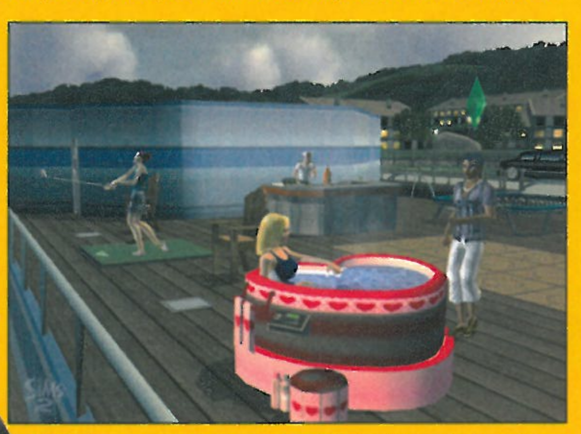
- Por la cantidad de **nuevos objetivos y detalles chulos** que nos esperan.



El juego incorporará un sinfín de novedades, como la opción de cumplir objetivos para abrir nuevos lugares, tener más objetos...



¡Vaya vidorra se van a dar los nuevos sims! Habrá mogollón de actividades de ocio para elegir, como este simulador de surf.



Todos los sims tendrán sus necesidades. Y una de las más importantes será desarrollar su sociabilidad. ¡A ligaaaaaar!



El editor de sims ha evolucionado a tope. Incluirá todo tipo de objetos, accesorios y rasgos para controlarlo todo.

La vida es dura. Hay que cuidarse, comer bien, hacer deporte, salir de marcha con los amiguetes, estudiar y labrarse un futuro. Y para que practiques mientras te haces mayor, aquí tienes lo último de «Los Sims».

¡Pero qué raro eres!

En esta entrega podrás ser todo lo extravagante que quieras. Porque los chicos de EA **han mejorado el ya clásico modo de edición,** para que puedas crear cualquier simulante que se te pase por la cabeza, por raro que sea. Además, por primera vez podrás contemplar el árbol familiar, donde sabrás por fin de dónde has sacado esa nariz tan grande. Pero esta vez deberemos prestar **más atención al carácter de nuestro sim.** Escoger una personalidad y un horóscopo concretos influirán en el comportamiento y sociabilidad del sim. Aunque no sólo vivirán de estética y forma de ser. Además tendremos que cuidar detalles como la decoración del hogar. Comprar un buen estéreo o una tele grande aumentarán el ánimo del personaje, y eso se reflejará en el trabajo, las amistades y las ganas de "obedecer". Porque, además de ponerle guapete, deberás darle una buena educación. Cosa que conseguiremos con un nuevo sistema de control, mucho más directo. ¡Qué ganas de probarlo!

UN LOOK SUPERFASHION. Las "pintas" de nuestros amigos sims serán chulísimas. Con el completo editor podrás personalizar el estilo de ropa, corte de pelo e incluso la forma de llevar cada una de las prendas.



TE GANARÁS EL PAN...

Como en la vida misma, Los Sims no nacen sabiéndolo hacer todo. Si queremos reparar el microondas, nos tocará aprender mecánica. Si queremos ascender en el trabajo, nada como estar en forma y estudiar. Y lo mismo para todo, chaval, así que tendrás que encontrar hueco para empollar (y sudar) todos los días.

¡Vuelven los héroes más cachondos!

LOS INCREÍBLES 2

Te espera el doble de acción, el doble de aventura, el doble de puzzles y el doble de jugadores. Increíble, ¿no?

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **HEAVY IRON**
- Origen del Juego: **EE.UU**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Los Increíbles 2» no tendrá tantos puzzles ni personajes como el primer juego, pero **ofrecerá más acción y un modo multijugador** que te hará pasar buenos ratos en compañía de un colega.
- A lo largo de todo el juego, ambos superhéroes irán ganando experiencia al destruir enemigos. Con ella podrás comprar **nuevos ataques especiales**.

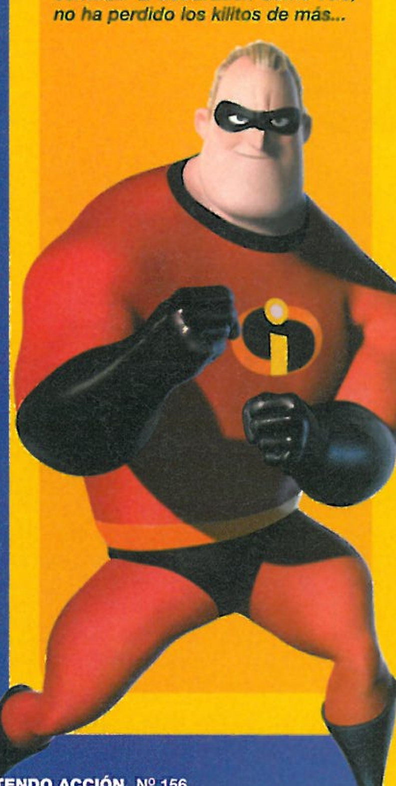
¡DOS SUPERHÉROES!

- Puedes ser **Mr. Increíble y Frozono a la vez,** y combinar sus poderes. ¡Chachi!



Mr. Increíble y Frozono protagonizarán un título que continuará el guión de la peli. Ambos deberán unir fuerzas para vencer al malvado Socavador.

MR. INCREÍBLE MAN.
El padre de familia deberá volver a la acción, esta vez sin su "tropa". Estará sólo, junto a Frozono, para combatir al Socavador. Como veis, no ha perdido los kilitos de más...



Seguro que estarás pensando: "¿pero van a sacar la segunda parte? Si ni siquiera han anunciado una segunda pelícu... ¡¿eso significa que van a sacar la segunda peli?!" Pues eso mismo nos hemos preguntado nosotros, y no hay noticias (hasta la fecha) de que Pixar vaya a hacer o no una segunda película. Lo que sí sabemos es que esta segunda entrega para CUBE estará llena de acción y **ofrecerá un argumento tan bueno y momentos tan divertidos como los del cine.**

El juego empezará justo donde se quedó la peli y... ¿no te acuerdas? Pues, al final, la familia salvaba al mundo de una pelota gigante con tentáculos que había inventado el malo, Némesis, para hacer creer a la gente que él era un héroe y llevarse la gloria. Entonces seguían sus vidas con tranquilidad y tal, pero... ¡¡de pronto, surgió del interior de la tierra una gigantesca excavadora, pilotada por **un topo con complejo de inferioridad llamado "Socavador",** destrozando todo y sembrando el terror!! Y justo a partir de ahí empezará el juego. Mr. Increíble y su amigo Frozono tendrán que librarse de esta amenaza subterránea... a pachas.

¡Dos héroes, doble diversión!

Aparte del **estupendo estilo visual** que presentará esta segunda entrega y una jugabilidad notable, lo que hará doblar tus ganas de jugar sin parar será poder **compartir aventuras con un colega en un ágil y divertido modo cooperativo.** Así que, ve diciéndole al vecino que él también ahorre, y así, cuando salga el juego, podréis comprarlo y pasar un buen rato juntos luchando contra el crimen y descargando adrenalina a golpe de puño. Porque la acción en «Increíbles 2» estará garantizada. No pararán de aparecer **enemigos a los que tendréis que congelar, lanzar por los aires, aplastar, reventar,** etcétera. Todo mientras resolvéis puzzles y sorteáis obstáculos, al más puro estilo «Los 4 Fantásticos». Aunque aquí sólo habrá dos héroes disponibles, porque parece ser que el resto de la familia Increíble no participará en esta segunda entrega. Pero no te preocupes porque Mr. Increíble y Frozono se apañarán muy bien solitos. Son colegones y, aunque no tuvieran poderes, siempre podrían coger un contenedor o algo y lanzárselo al primer malo que pase. Pero, aunque el juego tenga mucha acción, no te vayas a pensar que es solo darle al "A" hasta que te dé la hora de cenar. El título cuenta con saltos imposibles, obstáculos para poder cubrirse de los proyectiles enemigos y **zonas en las que solo uno de los dos miembros del equipo podrá abrirse paso** (nosotros no nos imaginamos a Frozono intentando echar una puerta abajo con el hombro, ¿y tú?). Así que, tendrás que cambiar continuamente de héroe si estás jugando tú solo. Pero tranquilo, que **el manejo del**



Eso que levanta Mr. Increíble es un robot enemigo de varias toneladas, recién congelado por Frozono. ¡A ver, ¿dónde hay otro enemigo, para tirárselo encima?!



Mr. Increíble no dudará en hacer uso de su inmensa fuerza para proteger a Frozono. Si los malos se le acercan demasiado, nada mejor que un... ¡¡¡movimiento sísmico!!!



SUPER PODERES INCREÍBLES

Por la peli, sabemos que tanto Mr. Increíble como Frozono se defienden muy bien. Pero, cuando en tu CUBE la situación se vuelva desesperada... ¡siempre podrás echar mano del especial de cualquiera de ellos! Aquí tienes el de Frozono, que consiste en lanzar un chorrazo de hielo al cielo para que caigan "chuzos de punta congelaos" y se carguen a todos los malos de la pantalla. ¡Qué pasada!



El modo cooperativo duplicará las posibilidades de acción. Mientras Frozono congela las balas para que no alcancen a Mr. Increíble, éste le lanza un trozo de hielo al malo.



Frozono es el indicado para cargarse estos cilindros giratorios con pinchos.



A enemigo que huye... ¡pues se le lanza lo más gordo que haya a mano!

«Los Increíbles» volverán a GameCube con una aventura repleta de acción en la que podrás manejar a Frozono y Mr. Increíble a la vez, trabajando en equipo contra el Socavador.

compañero no será nada difícil. Tendrás que darle órdenes con la cruceta del estilo "espera aquí, cúbreme, sígueme...". Y además, si no le ordenas nada, se moverá a su bola, pero sin hacer tonterías. Vamos, que no vas a tener que preocuparte por la salud de tu compi porque sabrá cuidarse él solito.

La unión hace la fuerza

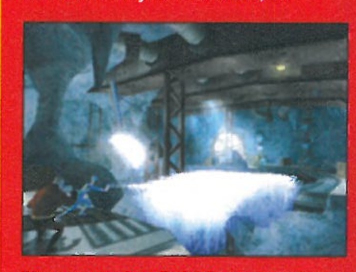
Aunque Mr. Increíble es... increíble, a veces necesita bajarse los humos y refrescar los ánimos. Y para eso está Frozono. Aunque no sea tan bruto como Mr. Increíble, sus poderes siempre resultarán útiles, sobre todo para las zonas en las que el míster no pueda arreglárselas a base de fuerza bruta. Frozono podrá **sortear precipicios haciendo puentes de hielo, congelar las balas que os disparen los enemigos,** o frenar una turbina que gira a toda velocidad. Ahora que, tampoco te pienses que Mr. Increíble no sirve para nada. **Levantará puertas blindadas de toneladas de peso,** hará "nuevas puertas" en las paredes si se ven acorralados, hundirá el suelo para llegar al piso inferior, etc. Vamos, que se necesitarán el uno al otro como el ketchup a las patatas fritas. Seguro que cuando viste el final de la película, te quedaste con ganas de saber qué pasaba después, ¿verdad? Pues ahora tendrás la oportunidad de verlo y de protagonizarlo.

COOPERACIÓN AL PODER

HASTA UN HÉROE NECESITA UNA AYUDITA DE VEZ EN CUANDO. En esta segunda entrega del juego, la cooperación será necesaria durante toda la aventura. Tanto si juegas solo como en modo cooperativo con un amigo, tendrás que combinar las habilidades de Mr. Increíble con las de Frozono para poder sortear todos los obstáculos que te surjan durante el camino. En resumen, que tú solito no puedes; con Frozono y Mr. Increíble, sí.



Uno levanta la puerta, el otro congela la turbina, y... ¡problema resuelto!



Hacer puentes de hielo para sortear abismos sin fondo es cosa de Frozono.



¡A Mr. Increíble no hay puerta que se le resista, por gigantesca que sea!

¿Quieres hacer el mono... ¡a lo bestia!?

KING KONG

El simio más grande del cine llegará a CUBE con una trepidante aventura, clavadita a la película.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **UBISOFT**
- Equipo: **UBISOFT**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Los gráficos serán... los mismos de la peli. El trabajo de Weta, encargados de los efectos especiales, está siendo integrado directamente en el juego. **¡Manejarás al verdadero King Kong!**
- La IA, además de a los animales, también será aplicada a los humanos. Si, por ejemplo, te quedas sin balas, ¡tus compañeros **te dejarán sus armas!**

¡UN KING KONG DE CINE!

- El juego será **un calco de la peli en gráficos, sonido, guión...** ¡qué flipazo!



Podremos ser King Kong o el director de cine, o sea humano. Como KK, el juego será en 3ª persona. Con Jack, será en 1ª.



Será importante tener puntería, pues durante la mayor parte del juego dependeremos de ella para sobrevivir. ¡Tú, mira el pajarito!



Para salvar a nuestros compañeros tendremos que hacer locuras como dispara a este T-Rex para llamar su atención.



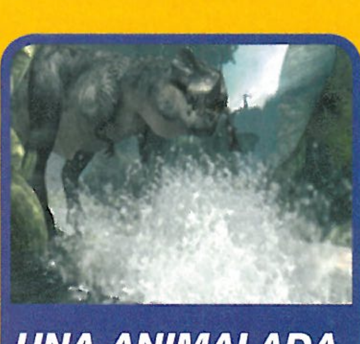
Algunos de los animales de la isla serán desconocidos. Esto no es un pterodáctilo, pero vuela y... ¡tiene hambre, la criaturaargh!

KING KONG. Los monos suelen ser unos animales graciosos, que caen simpáticos a cualquiera. Pero este pedazo de simio, el King Kong de Peter Jackson, asusta al más pintado. Y eso que aquí se está quieto, verás tú en el juego...

Seguro que hasta te cae bien, el mono gigante, porque protagonizaba una película de 1933 que, hoy en día, parece que se hizo a base de gente y corcho. Pero Peter Jackson, el director de 'El Señor de los Anillos', está terminando su nueva versión de 'King Kong', y aquí **aparecerá un monazo tan real que te pondrá los pelos de punta.** Tanto como en su próximo juego de CUBE, donde el protagonista... serás tú.

¡Qué papelón!

El juego te pondrá en la piel de un cineasta que, debido a la aparición repentina del gran mono, pasa de estar rodando una peli a **correr despavorido para salvar la vida.** Con una **vista en primera persona y escopeta en mano,** recorreremos la jungla, intentando encontrar a nuestros compañeros y cargándonos a los animales prehistóricos que nos ataquen. **Cada escena de la película tendrá su reflejo en el juego,** de forma que nos veremos huyendo de un grupo de velocirraptores, recorriendo el lecho de un río perseguidos por un T-Rex, o cruzando puentes hechos con cuatro maderas, mientras nos defendemos del ataque de una especie de pterodáctilos feos. Pero resulta que, además, **en algunas fases seremos... ¡King Kong!** Y nos tendremos que liar a megasopapos con un par de T-Rex para salvar a la chica, en unas secuencias con **un nivel de espectacularidad pocas veces visto en un juego.** Si la peli va a ser una tensión constante, prepárate porque el juego promete incluso más.



UNA ANIMALADA DE INTELIGENCIA

Lo importante en el juego será sobrevivir. Y para ello, podremos aprovechar el gran trabajo de IA que lucirán los animales. Si te persigue un T-Rex por el río es que tiene hambre, ¿no? Pues si te cargas a cualquier otro bicho que se te cruce y se lo dejas a la vista, el T-Rex se pondrá a zampar y ganarás unos segundos.



Nintendo
LA REVOLUCIÓN DEL BAILE
¡MUÉVETE!
3+
www.pegi.info
Dancing Stage
MARIO MIX
"INCLUYE LA ALFOMBRA"
¡Muévete con el primer juego de música y baile de GameCube!
Descubre con todos tus amigos quién es capaz de seguir el ritmo
de más de 30 temas diferentes de Nintendo y otros éxitos del momento.
¡Y además, podrás competir con dos alfombras simultáneamente!
No te quedes parado, revoluciona el baile con Dancing Stage Mario Mix.
www.nintendo.es
NINTENDO GAMECUBE.
© KONAMI / Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo

Te descubrimos por qué XD es el juego Pokémon de la nueva generación. ¡Entérate en estas cinco páginas!



CÓMO FLIPA POKéMON XD

Para que te hagas una idea rápida, «Pokémon XD» será como «Colosseum» pero más largo, más rolero y más espectacular. No te quedes con las ganas y entra en el nuevo universo Pokémon que se está cociendo en tu GameCube. ¡Vas a flipar!

LO QUE DEBES SABER

- **LANZAMIENTO EN ESPAÑA:** 18 de noviembre.
- **PRECIO:** 59,95 Euros.
- **CONSOLA:** Nintendo GameCube.
- **DE QUÉ IRÁ:** En «XD» vamos a continuar las aventuras que vivimos en «Pokémon Colosseum», es decir nos enfrentaremos contra la Organización Cipher y realizaremos la purificación completa de todos los Pokémon Oscuros.
- **COMPATIBLE CON:** Rojo Fuego, Verde Hoja, Rubí, Zafiro y Esmeralda.
- **NOVEDADES:** La cámara de purificación; la aparición-estreno de los Pokémon Bonsly y Munchlax; y la presencia de puntos para capturar Pokémon salvajes.



Volvemos a casa, pero...
AHORA, TODO ES NUEVO EN AURA

Volveremos a recorrer Aura, el mundo que visitamos en «Pokémon Colosseum». Pero todo te parecerá completamente distinto, con montones de nuevas localizaciones y personajes. Estos son los primeros lugares que visitaremos en la aventura.



LABORATORIO POKéMON
Este será el lugar en el que comenzará la aventura. Aquí es donde el Dr. Krane se encarga del desarrollo de la Cámara de Purificación.



LA CASA DE KAMINKO
Este caserón es el hogar del profesor Kaminko, el inventor del PokéCepo. Con el tiempo descubriremos que la mansión oculta muchos secretos.



PUERTO GATEON
Una de las primeras misiones nos llevará hasta este bello pueblo costero. Aquí nos darán la piedra con la que evolucionar a nuestro pequeño Eevee.



PUEBLO ÁGATE
En esta aldea construida alrededor de un gigantesco árbol encontraremos la piedra mística que servirá para purificar a nuestros primeros Pokémon Oscuros.



MONTE BATALLA
Este lugar os sonará de «Pokémon Colosseum». Será aquí donde podamos competir con otros entrenadores siempre que queramos.



LABORATORIO CIPHER
Esta será la primera base enemiga que veremos, donde la malvada organización Cipher tiene retenido al Dr. Krane. Será un duro reto asaltarla.

¡NUESTRO PRIMER COLEGA DE BATALLA!

EEVEE

Al principio sólo contaremos con un Pokémon, un pequeño Eevee de nivel 10 con cuatro prácticos ataques. Pero ya conocéis las características genéticas tan peculiares de este chiquitín... Cuando lleguemos al Puerto Gateon, un tío muy majo nos dará la opción de elegir una piedra con la que evolucionar nuestro Eevee a Flareon, Jolteon, Vaporeon, Umbreon o Espeon. Ya sabéis, Fuego, Eléctrico, Agua, Siniestro o Psíquico.



Todo se ha potenciado en el nuevo «XD». Desde el aspecto visual, que lucirá gráficos así de chulos, hasta las horas de juego, que garantizan mucho, mucho tiempo.

Echas más chispas que Zapdos?, ¿estás más perezoso que Snorlax a la hora de la siesta?, ¿tienes un humor de perros peor que el de Granbull?, ¿o acaso se te ha quedado el jeto de alelado de Magikarp? Chaval, si padeces uno de estos poképroblemas u otros parecidos, ya puedes dejar de preocuparte. **¡Está a puntito de llegar «Pokémon XD» para GC!** ¡¡La medicina que va a dejar a los pokemaníacos más contentos que Ludicolo en un día de lluvia!!

¿Que porqué estamos tan felices? Pues porque «Pokémon XD» recogerá el espíritu de «Pokémon Colosseum». Es decir, **volveremos al mundo de Aura** (incluso a lugares ya conocidos, como el Monte Batalla). El enemigo principal será de nuevo la temible **organización Cipher,** que seguirá usando poderosos Pokémon Oscuros. Y nuestro principal objetivo será capturarlos y purificarlos. Pero vayamos paso a paso, porque esta pokéaventura **promete ser la más grande de todas hasta el momento.**

El misterio de Lugia

Todo comenzará con un misterioso crimen. De repente, **en alta mar aparecerá un inmenso Lugia Oscuro** que se llevará volando un barco de transporte cargado ▶

MÁS PRÁCTICA Y CHULA QUE NUNCA

¡ME MOLA LA PDA!

Las funciones de este aparatito parecen no tener fin en «Pokémon XD». Aquí veremos las fichas de los Pokémon que hemos visto y de los que hemos capturado, recibiremos e-mails de ayuda, conseguiremos información extra sobre los Pokémon Oscuros... Vamos, que sin nuestra PDA estaremos completamente perdidos en Aura. Así que más vale que no nos olvidemos de consultarla de vez en cuando. Sobre todo por los correos electrónicos, que serán una ayuda vital.



Manual de purificación

ASÍ ARREBATAMOS A LOS OSCUROS

La principal manera de conseguir nuevos Pokémon para mejorar nuestro equipo será arrebatarle los Oscuros a la Organización Cipher y, a continuación, purificarlos. Aquí te explicamos pasito a pasito en qué consiste todo este proceso.



LAS POKéBATALLAS
Tendremos que luchar normalmente contra otros entrenadores Pokémon, eliminando sus Pokémon en combates por turnos de dos contra dos.



EL VISOR
Gracias al visor especial que llevará siempre el prota podremos detectar a los Pokémon Oscuros al instante. Ahora es cuando comenzará el reto.



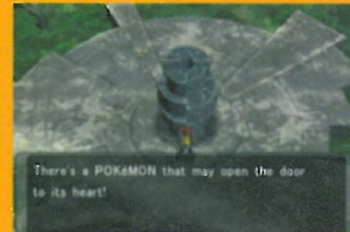
POKéMON OSCUROS
Estos combates nos exigirán cuidado y atención, ya que los Oscuros cuentan con ataques muy poderosos. El objetivo será dejarles la barra de vida tiritando...



POKéCEPO
...Pero sin eliminarlos por completo. Y después los atraparemos en nuestras PokéBall sin ningún problema, gracias al genial invento del PokéCepo.



¡A LUCHAR!
Habrá que utilizar los Pokémon Oscuros en combate para que vayan perdiendo su influencia maligna.



PIEDRA MÍSTICA
La Piedra Mágica del Pueblo Ágate es la que servirá en un primer momento para purificar a los Pokémon Oscuros.



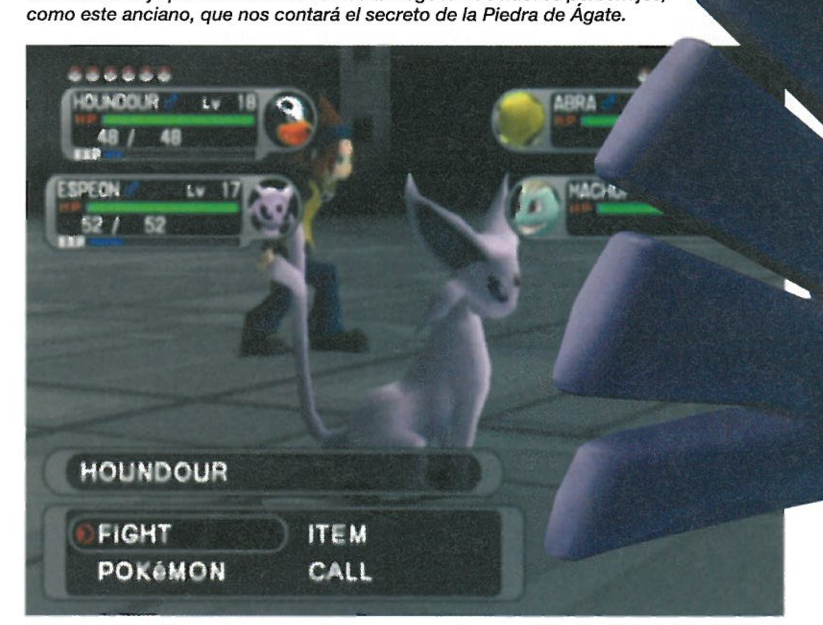
¡¡¡PURIFICACIÓN!!!
Tras la purificación, el Pokémon perderá sus ataques Oscuros y recuperará la capacidad de subir de nivel.



CÁMARA PURIFICADORA
Tras salvar al Prof. Krane, bastará con meter a los Pokémon en la cámara de purificación para hacerlos "buenos".



En nuestro viaje por Aura conoceremos a mogollón de nuevos personajes, como este anciano, que nos contará el secreto de la Piedra de Ágate.



Tendremos que combinar bien a nuestros Pokémon para aprovechar a tope las ventajas de sus tipos. Usar uno Psíquico y uno Siniestro, por ejemplo, no es una mala elección.

de Pokémon. Por supuesto, la organización Cipher estará detrás de todo este turbio asunto. ¿Y quién se va a encargar de resolver el problema? ¡Habéis acertado! Nos tocará a nosotros hacernos cargo del lío. Bueno, a nosotros y al prota de la aventura, que será un nuevo entrenador súper molón al que tendremos que poner nombre.

¡Empieza la aventura!
Al inicio del juego estaremos en el Laboratorio Pokémon, donde trabaja Lily, nuestra madre (la del prota, queremos decir). También conoceremos a **Jovy, nuestra hermana pequeña, que nos acompañará durante los primeros pasos** de la aventura. Pero el personaje más importante será el **Doctor Krane, un prestigioso científico que se encarga de desarrollar máquinas** con las que purificar a los Pokémon Oscuros. El caso es que el tío es tan importante que la organización Cipher no dudará en raptarle a las primeras de cambio. Lo que significa que la cámara purificadora no estará terminada para cuando se tenía previsto. O sea que, si queremos arreglar todo este embrollo, no nos quedará más remedio que abandonar el Laboratorio Pokémon e ir en busca del pobre Doctor Krane.

Así comenzará nuestro viaje por pueblos y ciudades espectaculares, que recorreremos de cabo a rabo, hablando con la gente, visitando las tiendas y centros Pokémon y buscando y rebuscando para encontrar los **cofres ocultos.**

El problema es que **todo Aura estará plagada de malvados entrenadores** con Pokémon Oscuros, dotados de movimientos oscuros superpoderosos. Pero no

EL ARMA SECRETA DE LOS MALOS

LUGIA OSCURO

Si un Pokémon Legendario ya es superpoderoso, imagina cómo será de fuerte un Legendario Oscuro. La Organización Cipher está convencida de que no existe un arma más poderosa en el mundo. Además, están seguros de que Lugia no podrá ser purificado. ¡Ya lo veremos!

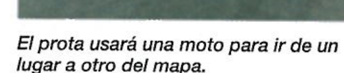
temáis, no estaremos indefensos. En primer lugar contaremos con **nuestro primer Pokémon, un fiel Eevee de nivel 10.** Y eso quiere decir que tendremos cinco evoluciones diferentes: **Flareon, Jolteon, Vaporeon, Espeon y Umbreon.**

También contaremos con la ayuda de un **flipante visor que detectará automáticamente a los Pokémon Oscuros.** Y, por último, tendremos el PokéCepo, una máquina inventada por el **Profesor Kaminko** para arrebatar los Oscuros a sus dueños.

Misión: purificación total.

Eevee es un Pokémon genial, eso ya lo sabemos, pero él solito no tendrá muchas posibilidades contra la cantidad de adversarios que vamos a encontrarnos. Para aumentar y mejorar nuestro equipo, habrá que **arrebatar los Pokémon Oscuros a los miembros de Cipher.** La forma de hacerlo será sencilla: primero detectaremos al Pokémon Oscuro con el visor, después dejaremos su barra de vida tiritando y, finalmente, lanzaremos una PokéBall que lo atrapará gracias al PokéCepo.

Pero aquí es donde empezarán los problemas, porque tendremos que purificar a esos Pokémon. ¿Cómo? Pues metiéndolos en nuestro equipo y haciendo que luchen. De esa forma irá desapareciendo su maldad, hasta que finalmente abran su corazón y podamos llevarlos al pueblo Ágate. Allí habrá una piedra mágica que purificará a los Pokémon Oscuros. En ese momento perderán todos sus movimientos oscuros, pero conservarán aquellos Movimientos no Oscuros que no habrían obtenido normalmente (por ejemplo, un Houndour Oscuro perdería sus ataques Oscuros, pero conservaría el Rayo Burbuja -por decir alguno-, un ataque que nunca podrá tener un Houndour normal). Además, después de purificados los Pokémon serán capaces de subir de nivel. Y una vez que salves al Dr. Krane, el proceso de purificación será mucho más ▶



El prota usará una moto para ir de un lugar a otro del mapa.



Los combates volverán a ser dos contra dos, por turnos y con el uso de ítems.



Los ataques serán más espectaculares que en ningún otro juego de Pokémon.



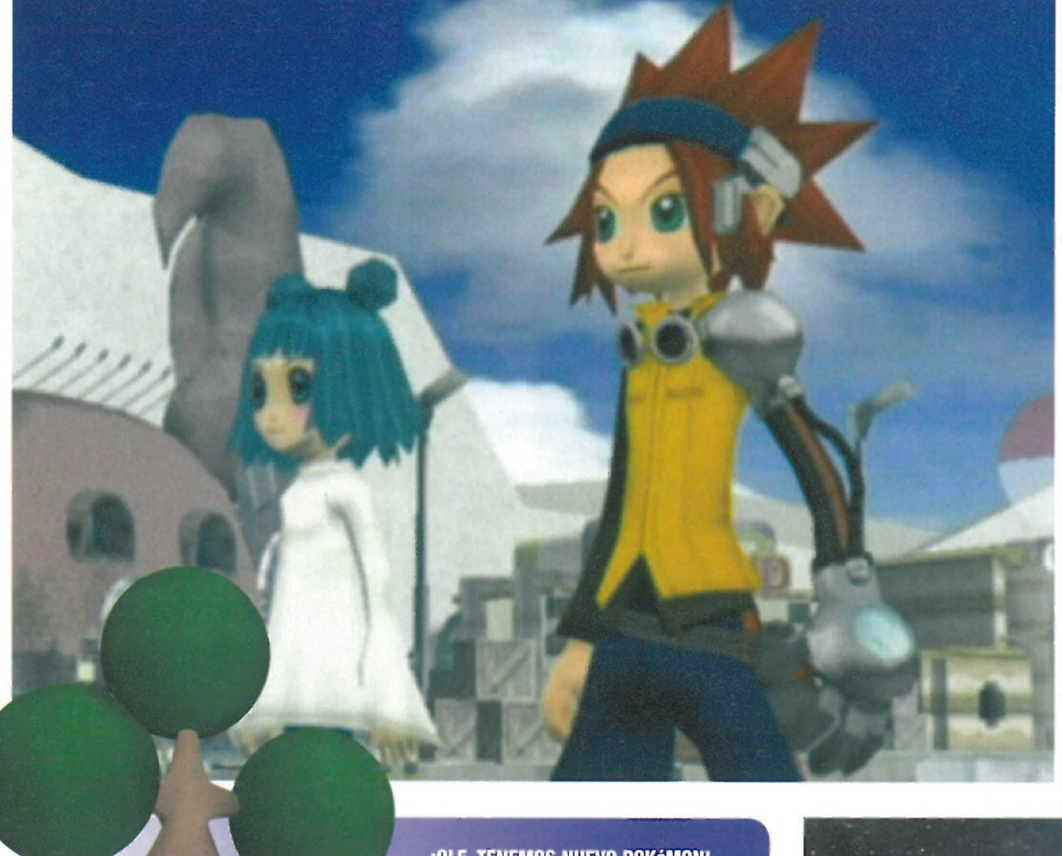
Esta señora es Lily, la madre del prota y científica en el Laboratorio Pokémon.



Ludicolo se pone contentísimo cuando empieza a llover. Fíjate qué divertido...

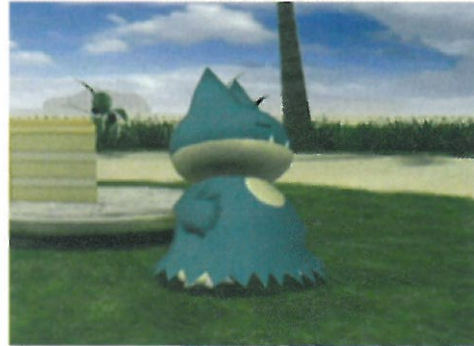


Subir y bajar escaleras o empujar cajas será necesario para resolver los puzzles.





Lucharemos contra todos los entrenadores (incluso los más tochos), para subir de nivel rápido.



Después de su aparición en «Pokémon Dash» de DS, Munchlax volverá a lucir su palmito, pero ahora en 3D.

¡OLE, TENEMOS NUEVO POKéMON!

PRESENTAMOS AL GENIAL BONSLY

Este Pokémon Bonsai tan simpaticón se llama Bonsly y es la preevolución de Sudowoodo. Es decir, que, a pesar de su aspecto de Planta, en realidad es tipo Roca. Bonsly, junto a Munchlax, se dejará ver en «Pokémon XD» antes de su presentación oficial en «Diamante y Perla». Pero sólo podremos luchar contra ellos. De atraparlos, nada de nada.

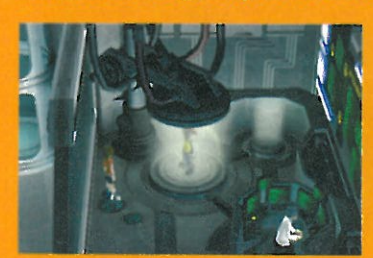


Toda la historia girará en torno a la aparición de Lugia Oscuro y el secuestro de un barco lleno de Pokémon. Seguro que todo este misterio nos reserva muchas sorpresas.

Aquí entrenarás, colega

LA MÁQUINA DE REALIDAD VIRTUAL

Antes de enfrentarnos a los peligros que nos aguardan en Aura será bueno pasarse por la sala de entrenamiento virtual del Laboratorio. Seguro que no nos viene nada mal algo de práctica.



LA MÁQUINA

Este es el aparato que nos meterá en el entrenamiento. Lo encontraremos en la planta baja del Laboratorio Pokémon.



RETOS VARIADITOS

Elegiremos en qué tipo de situación queremos entrenar: cambios de estado, tácticas defensivas, uso de ítems...

▶ rápido y sencillo. Sólo habrá que meter a los Pokémon Oscuros, junto a otros Pokémon normales, en la cámara purificadora.

Lo mejor es que esta vez no nos limitaremos a cazar Pokémon Oscuros. Poniendo cebo especial en algunos puntos determinados ¡capturaremos Pokémon salvajes!

Batalla entre amigos

Aparte del emocionante modo historia, «Pokémon XD» también nos ofrecerá **kilos de diversión multijugador con el Modo Batalla.** En él nos echaremos unos geniales combates entre dos o cuatro colegas.

También habrá un **buen número de nuevos minijuegos.** El más chulo de todos será un simulador virtual que nos propondrá ganar batallas bajo determinadas circunstancias. Como por ejemplo ganar el combate antes de un número prefijado de turnos. En este minijuego llegaremos incluso a combatir contra algunos de los Pokémon Legendarios.

Y no podía faltar la conexión entre XD y los Pokémon de GBA. Con el cable de conexión de GC, no sólo transferiremos Pokémon, también **trasladaremos a los entrenadores de las versiones portátiles a «Pokémon XD».** ¡Poké-espectacular!

AGARRA A TUS AMIGOS Y ¡A PELEAR!



GATO CON BOTAS	SHREK	ASNO
	MOVIMIENTOS ESPECIALES	
MIRADA HIPNOTIZADORA	TORMENTA VERDE	ESTAMPIDA DE ASNO



www.shreksuperslam.com



Combate como uno de los 20 desternillantes personajes en una batalla de todos contra todos para hasta 4 jugadores.



Reduce a escombros 16 entornos totalmente destruibles.



Pelea con la técnica característica de cada protagonista y utiliza más de 20 divertidas habilidades de ataque y pociones mágicas.

ACTIVISION

activision.com

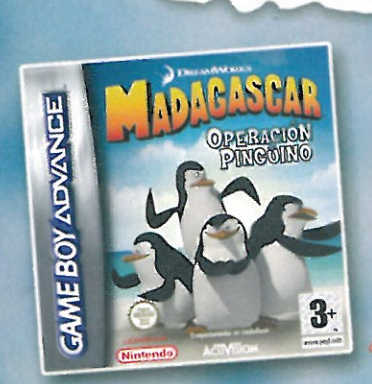




SHABA GAMES AMAZE



GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS





DISPONIBLE EL 21 DE OCTUBRE

El nuevo juego de DreamWorks MADAGASCAR

Astutos planes. Artefactos disparatados. Pícaros pingüinos





www.madagascar-thegame.co.uk

CONCURSO

geist™

¿Te gustaría "poseer" la aventura más original para tu GameCube?

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra:**
geistnt + tus datos personales
Ejemplo: geistnt francisco ruiz c/lopez villa, 4 2º derecha badajoz

SORTEAMOS:

1 SUPER PACK:
GameCube + juego Mario Kart + Mando + juego Geist



14 JUEGOS PARA GAMECUBE

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **15 de noviembre de 2005**.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

REVISTA OFICIAL





Nintendo GAMING 24:7. 18+

PUNTUACIONES OFICIALES

En Octubre...

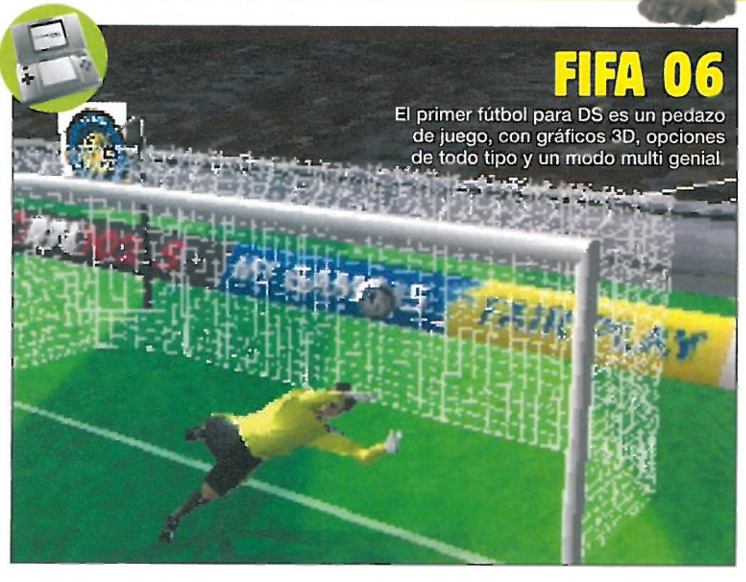


Pokémon Esmeralda

¿Pero qué haces leyendo esto? Vete disparado para ver todo lo que trae la edición Esmeralda, porque lo contamos todo, todo, todo.

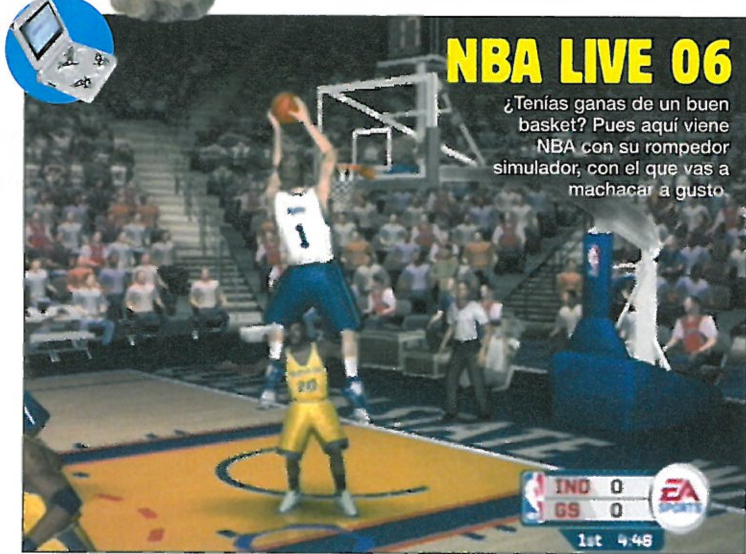
NINTENDOGS

¡LOS CACHORROS MÁS GUAPOS! Prepárate para alucinar con las mascotas virtuales que ha diseñado Nintendo para tu DS. Son cachorros de verdad, a los que tienes que cuidar, mimar y querer mucho, pero que no sueltan pelos, ni huelen... ¡Son ideales!



FIFA 06

El primer fútbol para DS es un pedazo de juego, con gráficos 3D, opciones de todo tipo y un modo multi genial.



NBA LIVE 06

¿Tenías ganas de un buen basket? Pues aquí viene NBA con su rompedor simulador, con el que vas a machacar a gusto.

10 SUPER NOVEDADES

GameCube

Nintendo DS

Game Boy Advance

Código P.E.G.I. de clasificación


EDAD RECOMENDADA


VIOLENCIA

DROGAS


MIEDO

SEXO

LENGUAJE SOEZ


DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.


SIN CABLES

CHAT


DOBLE PANTALLA


COMPATIBLE GBA


MICRÓFONO


PANTALLA TÁCTIL

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: GAMEFREAKS
- Tipo de juego: ACCIÓN RPG
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-5

- Pokémon: 232 POKéMON
- Datos: COMPATIBLE CON TODAS LAS EDICIONES
- Extras: FRENTE DE BATALLA

- Precio: 44,95 €
- A la venta: 21 DE OCTUBRE

OK Nintendo Acción

¡¡¡¡Vuelve la Pokélocura!!!!

POKéMON ESMERALDA

¡Lo han vuelto a conseguir! Ya tenemos entre manos la última, más completa y desafiante aventura Pokémon de la historia.

Hace mucho tiempo, el mundo estaba devastado por el **feroz enfrentamiento entre los Pokémon terrestres y los Pokémon marinos.** Los terrestres creaban montañas y continentes y los marinos atacaban con grandes olas y océanos. Su violento duelo parecía eterno, así el mundo quedó asolado por terribles tormentas y colosales incendios. Finalmente, unas misteriosas esferas pusieron fin a la desgracia calmando su fiereza y recuperando la paz. Pero el peligro vuelve a acechar de nuevo, unos miserables desean que el caos vuelva a Hoenn, aunque no saben que tú y tus Pokémon estáis dispuestos a dar la batalla para mantener la paz.

Eso es, **los fanáticos de los equipos Aqua y Magma** andan haciendo planes para despertar a los legendarios Kyogre y Groudon, y así romper el equilibrio entre océanos y continentes. Apoyado por el equipo Pokémon que irás entrenando desde el inicio en Villa Raíz, tu misión será detenerles... ¡y pasarlo en grande!

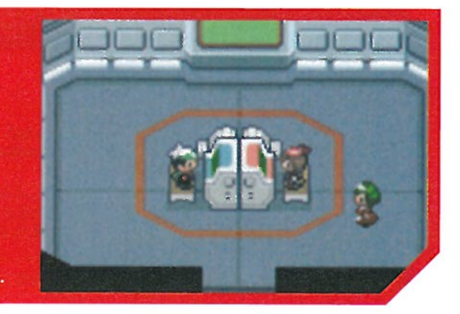
Novedades en Hoenn

Hasta aquí todo se parece a Rubí y Zafiro (no en vano **Esmeralda es una secuela en toda regla**), sin embargo, según transcurra la aventura verás que existen sabrosas diferencias.

Lo primero que apreciarás es que **algunas cosas han cambiado en Hoenn.** Por ejemplo, en Ciudad Portual verás algún edificio nuevo, pero lo más gordo vendrá cuando te des cuenta de que **te enfrentas a la vez al Equipo Aqua y al Equipo Magma,** y que para abortar sus ▶

¡HAZTE CON TODOS!

En «Pokémon Esmeralda» podrás hacerte con 232 Pokémon, incluyendo algunos como Miltank o Shuckle que nunca habíamos visto en la GBA. Sin embargo, hay Pokémon que capturamos en las ediciones Rubí y Zafiro que no están en Esmeralda, así que para completar la Pokédex de Hoenn tendrás que intercambiar con ellas.





Esta es la Torre Batalla, uno de los edificios del nuevo Frente de Batalla. En él conocerás a entrenadores deseosos de forma pareja con un campeón como tú.



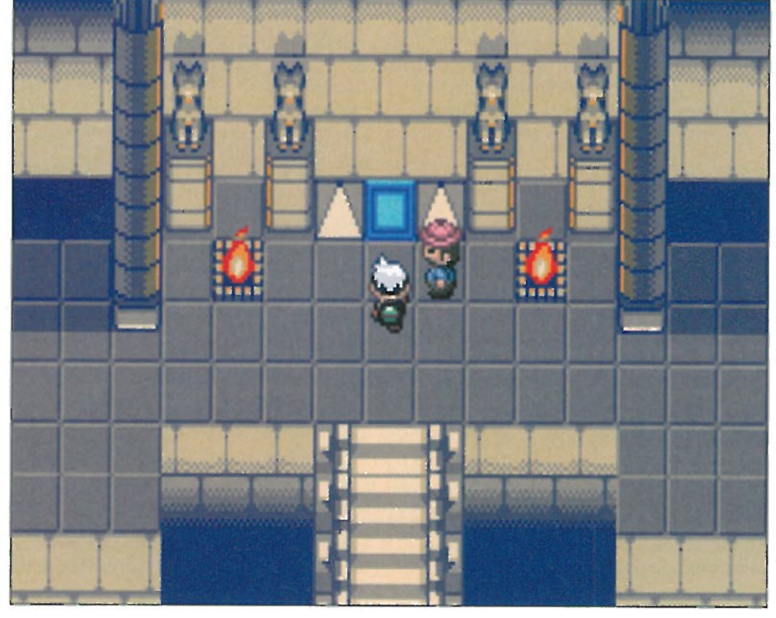
El señor de las gafas de sol es Treto. Trátalo bien, anda buscando campeones que quieran luchar en el Frente Batalla, y además nos tiene reservada alguna sorpresa.



La PokéNav de Esmeralda incluye novedades respecto a la de Rubí/Zafiro.

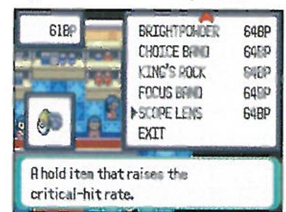
EL DESAFÍO FINAL

Esmeralda es la aventura Pokémon más completa: permite conectarse con cualquier edición para conseguirlos a todos, incluidos los legendarios.

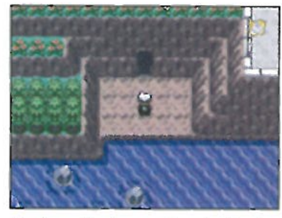


SORPRESAS EN EL FRENTE

El Frente de Batalla probará tu habilidad y sabiduría como entrenador, pero también te regalará muchas sorpresas



Te darán premios a cambio de tus Puntos de Batalla.



Verás a Sudowoodo y hallarás la cueva donde vive Smeargle.



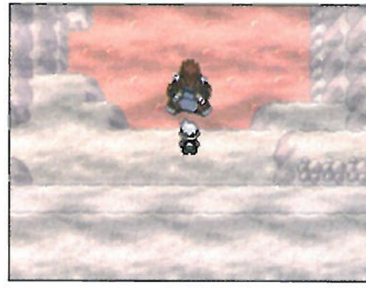
Las Tutoras de Movimientos también echarán una mano.



Y tendrás un salón en el que grabarás tus hazañas.



Si te gustan los combates dos contra dos, la edición Esmeralda te entusiasmará. Habrá tantos combates de esta modalidad que te convertirás en un auténtico experto.



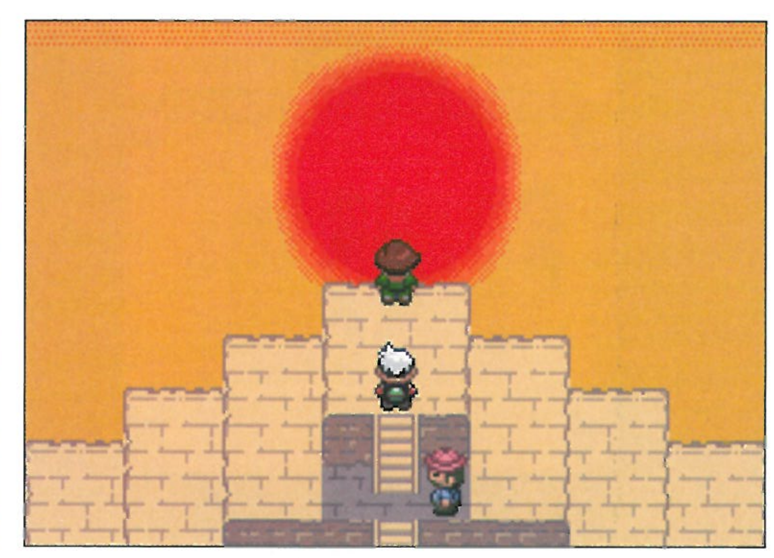
En Esmeralda podrás capturar a los legendarios Groudon y Kyogre.



El Sr. Arenque te llevará en su barquito hasta que consigas la MO Surf.



Aunque ya lo vimos en las ediciones Rubí y Zafiro, hay que reconocer que mojarse bajo la lluvia o admirar tu reflejo en el agua son detalles que mola ver en tu GBA.



Ahí lo tienes, ese es el líder de la pirámide que hay en el Frente de Batalla. Nos ha costado llegar hasta él, pero las vistas y el premio merecen el esfuerzo, ¿a que sí?



Esta torre tan chula es la Colina Desafío. Está en la Ruta 111 y para llegar hasta el tejado tendrás que combatir a toda velocidad como un auténtico campeón.



Las Tiendas de Batalla han sustituido a los edificios de concursos en casi todos los pueblos. En ellos podrás practicar el estilo de combates del Frente de Batalla.

LA MEJOR POKéNAV

La PokéNav tiene ahora una nueva función que permite llamar o recibir llamadas de muchos entrenadores.





planes tienes que buscar sus guaridas. Si jugaste con Rubí y Zafiro, te resultará chupado encontrar la del Equipo Aqua, pero te aseguramos que buscar la del Equipo Magma te dará muchos problemas, ya que anda por un lugar que aún no conoces.

Más adelante, cuando Hoenn esté a punto de ser destruido, tendrás que hacer algo que no te esperas. Esta vez tus habilidades como entrenador Pokémon no serán suficientes y **necesitarás la ayuda del legendario Rayquaza.** Su increíble poder es lo único que puede salvar Hoenn.

Cambios en los Pokémon

Con Rubí y Zafiro los Pokémon incorporaron cambios alucinantes. En Esmeralda también verás cambios y aunque no son tan espectaculares, harán que jugar con Pokémon sea cada vez más divertido. Uno de esos cambios tiene que ver con los efectos de las habilidades Pokémon fuera de un combate. Sí chaval, has oído bien, ahora **ciertas habilidades Pokémon pueden hacer cosas como variar el tipo o el nivel de los Pokémon salvajes** que salgan a tu encuentro.

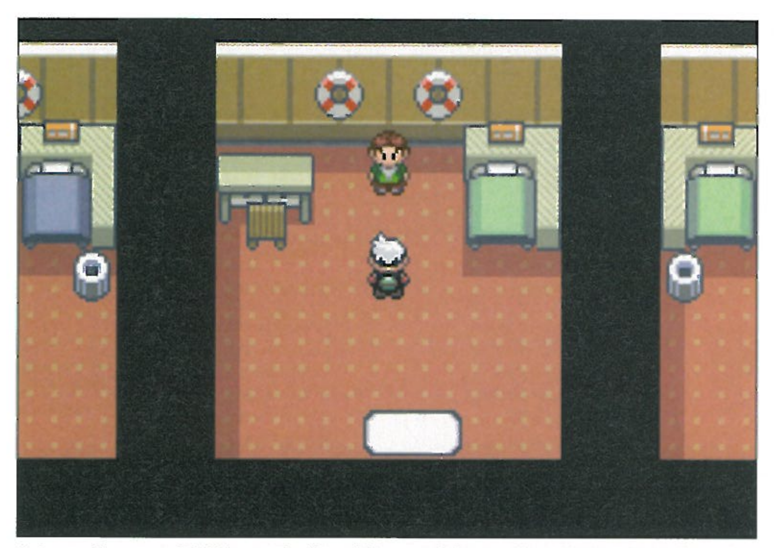
Otra chulada que verás en Esmeralda afecta a los **combates dos contra dos.** Hasta ahora combatir formando pareja con alguien era algo reservado para las batallas multijugador, pero eso ha cambiado. Durante la aventura de Esmeralda **podrás formar pareja con un chaval llamado Máximo y combatir juntos contra los chiflados del Equipo Magma.** Si te gusta la experiencia, podrás buscarte un colega en la Torre Batalla y combatir por parejas todas las veces que te apetezca.

Todos al Frente

Pero la novedad con la que más fliparás cuando juegues con «Pokémon Esmeralda» se llama **Frente de Batalla.** Este lugar es un parque temático dedicado a los combates Pokémon.

Para llegar hasta aquí primero tendrás que derrotar al Alto Mando y convertirte en el campeón de la Liga Pokémon. Después te tocará hacer un viajecito en barco a un lugar en el que ya estuviste cuando jugaste con Rubí y Zafiro. ¿No lo recuerdas? Claro que sí, antes en ese lugar estaba la Torre Batalla. ¿Lo recuerdas ahora? Pues como verás el tiempo ha pasado y alrededor de la Torre Batalla han aparecido más edificios. Ahora, **aparte de la Torre Batalla, hay otros seis edificios** en los que experimentarás con divertidas variantes de un combate Pokémon. Por ejemplo, en uno utilizarás Pokémon de alquiler, así **se pondrá a prueba tu pericia** combatiendo con Pokémon que no has entrenado. ¿A que mola? Pues en otro tendrás que dejar que sean tus Pokémon los que decidan qué movimiento utilizan en base a su naturaleza o personalidad, así que si quieres ganar tendrás que observar muy bien cómo se comportan los monstruitos de tu equipo. ¡Menudo desafío!

Ganar un torneo es guay porque te dan Puntos de Batalla, pero más guay es ganar muchos y muchos torneos, hasta que en cada uno de los siete ▶



Este es el crucero SS Marea. En él tendrás que vivir una divertida aventura. Cuando la completes y ganes la Liga Pokémon, podrás acceder al Frente de Batalla.

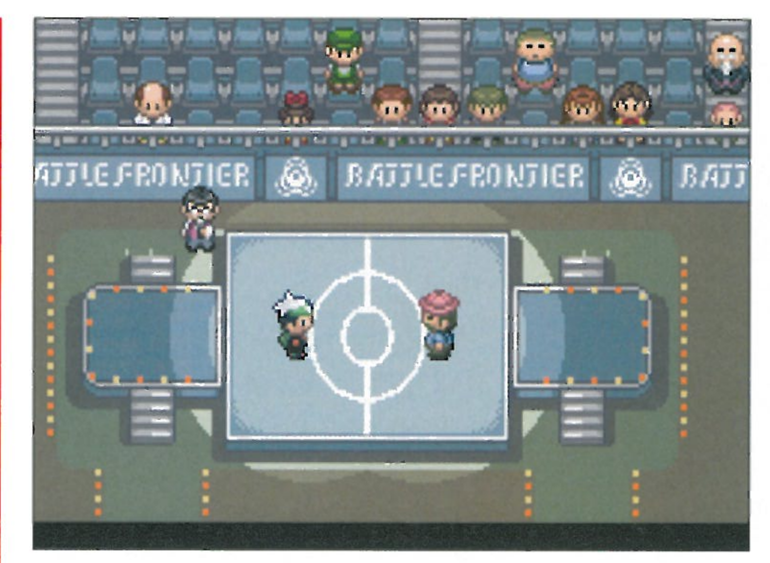


Si juegas como chico tu rival será Aura, y si lo haces como chica te enfrentarás a Bruno. El rival te pondrá a prueba, así que en cuanto le veas, ponte las pilas.

NUEVAS HABILIDADES

Los Pokémon poseen habilidades que pueden usar en algún instante de un combate. Así, pueden usar Mar Llamas para aumentar el poder de sus ataques de fuego si ve que sus PS son bajos. Pero ocurre que en Esmeralda la habilidad del primer Pokémon del equipo puede producir efectos adicionales. Así verás que unas afectan al nivel de los Pokémon salvajes que encuentras, otras provocan más llamadas en tu PokéNav e incluso algunas aceleran la eclosión de un huevo.





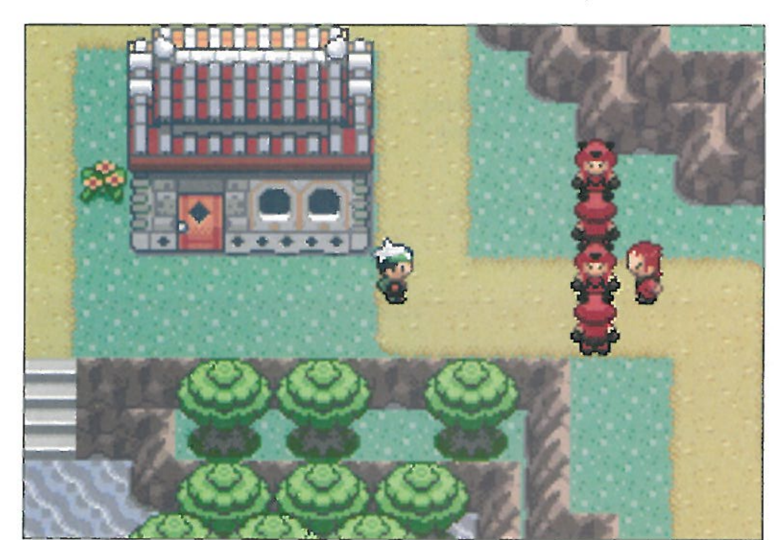
¡¡A COMBATIR!! **La novedad más espectacular de Esmeralda se llama Frente de Batalla. Es un parque temático dedicado a los combates Pokémon en el que podrás medir tu pericia con diferentes condiciones, como usar sólo Pokémon de alquiler.**



Con la Pokédex en modo Nacional podrás clasificar a todos los Pokémon existentes.



En Esmeralda sigue habiendo concursos, pero solo se disputan en Ciudad Calagua.



Durante la aventura, en ocasiones te enfrentarás a los macarrillas del Equipo Aqua y en otras a los pirados del Equipo Magma. ¡Enséñales con quien se la están jugando!



Aquí tienes a los chavales del Equipo Aqua, la banda rival del Equipo Magma. No dejes que te asusten con sus bravuconadas o el mundo estará perdido.



Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon, en la Zona Safari se abrirán dos nuevas áreas. En ellas viven Pokémon que no aparecían en Rubí y Zafiro.



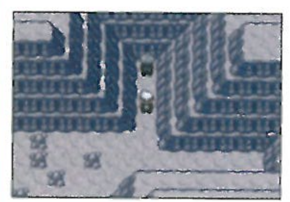
Encontrar la guarida de los zumbados del Equipo Magma cuesta un poco, así que para que veas lo majos que somos, te obsequiamos con esta pista tan estupenda.

SÓLO PARA POKéFANS

Todos los PokéFans, pero especialmente los veteranos de Rubí y Zafiro, disfrutarán con ciertos detalles que verán en la aventura de Esmeralda.



Dile una expresión graciosa a este señor, verás que chulada.



¿Creíste que Máximo se piraba de Hoenn? Pues no.



¿Soñaste con tener los dos fósiles? Pues ha llegado el día.



Ya lo ves, este será tu premio si completas la Pokédex.



edificios aparezca el líder y acabe por entregarte un **símbolo de oro de los que se dan en el Frente.**

Como ves el Frente de Batalla es toda una aventura, pero Esmeralda te dará mucho más porque te motivará a hacerte con todos. Esta vez, **si completas la Pokédex de Hoenn, el Profesor Abedul te dará la opción de conseguir a Cyndaquil, Totodile o Chikorita,** unos viejos amigos a los que echábamos de menos desde las ediciones Oro y Plata.

Horas de diversión

Visto lo visto, ¿qué nos trae esta nueva edición? Pues ya lo has leído, una aventura chula, un montón de Pokémon que capturar, muchos concursos Pokémon que ganar, montones de legendarios para soñar, más y mejores batallas dos contra dos, **posibilidad de intercambio con todas las ediciones y un Frente de Batalla con cientos de combates** para disfrutar. Todo esto, bien conjuntado, hace de Esmeralda la **edición Pokémon más completa y entretenida de todas** la que hemos jugado. Puede que le falte alguna innovación espectacular o una trama más elaborada, o incluso sonido y gráficos más espectaculares que en Rubí y Zafiro. Sin embargo, lo que nadie puede negar es que **Esmeralda contiene lo mejor de las ediciones anteriores** y además añade el atractivo Frente de Batalla, que pone el listón de horas de diversión a una altura que ni por asomo iguala ninguna versión y que muy posiblemente será difícil de superar hasta por las ediciones futuras.

Ya sabes que los chicos de Game Freaks siempre intentan que cada nueva edición Pokémon sea mejor que la anterior, y por suerte para nosotros, siempre lo consiguen. Así que ya estás avisado, si quieres tener en tus manos la mejor edición Pokémon o buscas un juego que te entretenga durante un montón de meses, corre a la tienda, píllate tu cartucho de Pokémon Esmeralda y a disfrutar haciéndote con todos.

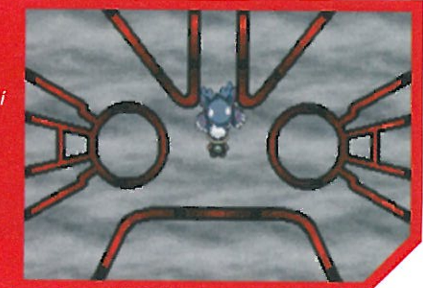
¡¡SORPRESA!! Si completas la Pokédex podrás conseguir a Cyndaquil, Totodile y Chikorita, viejos conocidos de Oro y Plata. ¡Querrás tenerlos a todos!



Gracias a las Máquinas Ocultas podrás hacer cosas como surfear en un lago.

SI CREES QUE TE LO SABES TODO...

... ten cuidado, no vaya a ser que te lies. Aunque seas un experto en Rubí y Zafiro, resulta que en Esmeralda hay algunos cambios importantes. Por ejemplo en tu enfrentamiento con los malos,o también en el lugar donde capturarás a Groudon y Kyogre, e incluso en la forma de liberar a los tres Regis.





Como siempre en cualquier edición Pokémon, pescar será una forma divertida de capturar Pokémon.



Los gráficos son muy similares a los de Rubí y Zafiro, pero en las pantallas se nota que hay un mayor nivel de detalle.



A los Tutores de Movimientos los conocimos en las ediciones Rojo y Verde, y los volveremos a ver en Esmeralda.



Para ganar las ocho medallas que te den acceso a la Liga Pokémon tendrás que luchar contra los líderes de gimnasio.

¡Y TAMBIÉN SALE MEW!

En «Pokémon Esmeralda» verás a todos los legendarios de Rubí y Zafiro, pero lo más flipante es que podrás hacerte con algunos que seguro no esperabas.



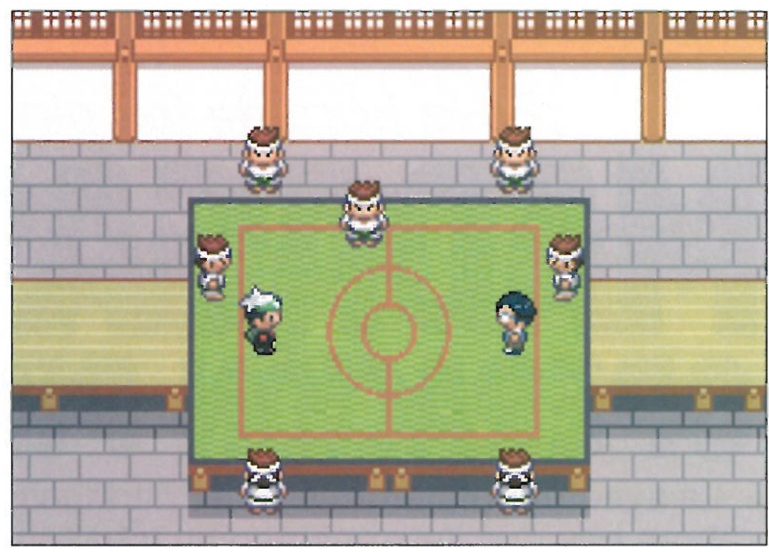
Con el Misty-Ticket irás a Roca Ombligo a por Lugia y Ho-oh.



Y con el Ori-Ticket viajarás a Isla Origen a capturar a Deoxys.



Ese es Mew, pero para verlo hará falta un ticket misterioso.





Las bayas tienen propiedades curativas para los Pokémon, pero si no quieres que Hoenn se quede sin ellas tendrás que plantar algunas de las que recolectes y regarlas.

EL ANÁLISIS

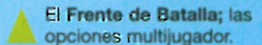
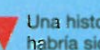
GRÁFICOS 92

- ▲ Brillantes, divertidos y llenos de color. Siguen el estilo de Rubí y Zafiro.
- ▼ No hay grandes mejoras respecto a Rubí y Zafiro.

SONIDO 92
- ▲ Efectos como el sonido de la lluvia son una chulada. Hay nuevas melodías que suenan muy bien.
- ▼ Los gritos de los Pokémon no han mejorado.

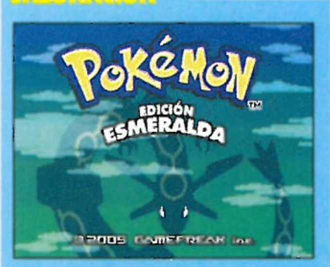
JUGABILIDAD 99
- ▲ El Frente de Batalla es genial. Hacerse con todos tendrá una gran recompensa.
- ▼ Se echan en falta minijuegos al estilo de Rojo y Verde.

DURACIÓN 100
- ▲ Completar la aventura y la Pokédex te llevará horas, pero el Frente de Batalla... ¡meses!
- ▼ Los veteranos de Rubí y Zafiro lo tendrán más fácil.

TOTAL 98



- ▲ El **Frente de Batalla;** las opciones multijugador.
- ▼ Una historia más elaborada habría sido genial.

VALORACIÓN



LA MEJOR EDICIÓN POKéMON

Esta edición contiene lo mejor de las anteriores y añade novedades como el Frente o las Tiendas de Batalla que dan una nueva dimensión a los combates Pokémon en la GBA. Quizá esperábamos más nivel gráfico respecto a Rubí y Zafiro, pero saber que puedes hacerte con Mew lo compensa todo.

EL RANKING

1. Pokémon Rubí y Zafiro
2. Pokémon Esmeralda
3. Pokémon Rojo y Verde

Rubí y Zafiro fueron una revolución para la GBA y para la saga Pokémon. Esmeralda no impacta tanto, pero merece un lugar especial: es la edición con más horas de diversión.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISION**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**

- Niveles: **17 ESCENARIOS**
- Extras: **6 OBJETOS**
- Modos de juego: **HISTORIA**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **28 OCTUBRE**

¡Es la hora de los pingüinos!

MADAGASCAR OPERACIÓN PINGÜINO

La aventura plataformera de Madagascar continúa... pero ahora hay que llevar esmoquin y hace un poco más de frío.

Los animales siguen con ganas de marcha en el zoo. Ahora se quieren fugar todos. Pero los únicos que tienen un plan en condiciones son los fríos y calculadores pingüinos. ¿Te apetece echarles una mano en esta aventura?

Quiero ser... ¡un pingüino!

Los pingüinos ya saben el modo de escapar y, mira por dónde, tú eres uno de ellos. Pero no te creas, que estos animales tienen una organización casi militar y tú eres un soldado-pingüino raso. ¿Qué significa eso? Pues que tu jefe te va a volver loco de misión en misión por el zoo hasta que los demás terminen un túnel que les lleve a la libertad. Pero tranquilo, porque gracias a esos trabajitos vas a ver el zoo, la ciudad, la jungla e incluso viajas en el metro. ¡Cómo mola! Pues sí. Además, **el desarrollo es muy parecido a la primera aventura de Madagascar en GBA** y los escenarios están plagados de plataformas y mucho colorido. Incluso las misiones van cambiando de objetivo, desde huir de los humanos hasta adormecer a unos marineros. Aunque casi siempre se trata de superar los retos que suponen los saltos y los enemigos que hay por los escenarios. Menos mal que eres un pingüino aplicado y mejorarás tus habilidades según avance la aventura. **Al final sabrás nadar, disparar dardos, planear...** para que te des otra vuelta por el zoo y recojas todos los ítems a los que antes no podías llegar. Vamos, que lo vas a pasar de lo lindo con un juego sencillo pero molón. ¡Diversión a tope!

LA PANDILLA MÁS ANIMAL AL COMPLETO

No te preocupes porque los protas de Madagascar también hacen una aparición especial en esta aventura. ¡Es que estos locos no se pierden ni una! Melman, Alex, Marty y Gloria tienen un papel importante en la misión de los pingüinos. Incluso te echan un cable alguna vez, y tienes un minijuego con la jirafa Melman.





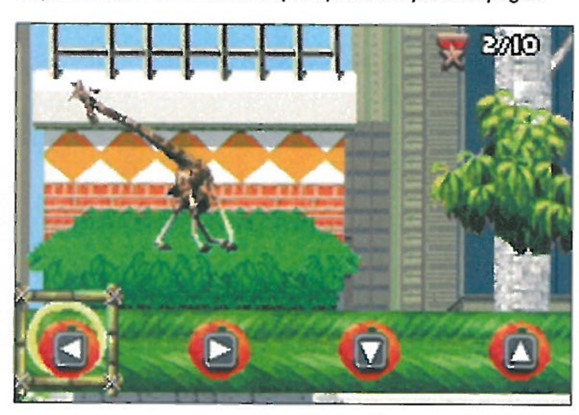
¡A brincar por la jungla! La aventura de los pingüinos es un cúmulo de plataformas para que te lo pases bomba saltando.



Una de las habilidades más útiles consiste en usar una especie de paracaídas. El invento sirve para planear o para despegar.



Que sí, que el pingüino sabe hacer de todo, hasta colgarse. Además, los escenarios aprovechan muy bien estas habilidades.



No todo son misiones puras y duras. También hay niveles para entrenar sobre el hielo o algún que otro pequeño minijuego.

¿ESPÍA O PINGÜINO?

¡Madre mía! Parece un animal inofensivo, pero este pingüino se las trae. Entre el esmoquin y los objetos que te dan tus compis de misión, parecerás James Bond.


Lo mejor es el dardo para hacer que los vigilantes se duerman.


Incluso te van a enseñar a usar estos tubos, saltar y... ¡¡¡boom!!!



Este es tu cuartel. Como ves, el juego rebosa buen humor.





La simpatía acompaña toda la aventura. Cuando tu pingüino tiene que evitar llamar la atención, debe saludar a la gente como si estuviese encantado de verlos. ¡Vaya locura!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

80

- ▲ Simpáticos y coloridos, y con escenarios variados.
- ▼ Son clavaditos a los del anterior Madagascar de GBA.

SONIDO

82

- ▲ La música es simpática y con bastante ritmo.
- ▼ Los efectos se repiten más de la cuenta.

JUGABILIDAD

85

- ▲ La diversión de un buen plataformas y los movimientos del pingüino.
- ▼ A pesar del esfuerzo, hay poca variedad entre fases.

DURACIÓN
84

- ▲ Hay niveles para rato y además puedes visitarlos de nuevo cuando quieras.
- ▼ A los mayores de la casa no les costará mucho terminarlo.

TOTAL

83

- ▲ El **buen humor**; la **simpatía de los pingüinos**; y la diversión de las plataformas.
- ▼ La verdad es que no innova con respecto al anterior Madagascar; es muy fácil.

VALORACIÓN



LA DIVERSIÓN SIGUE VIVA EN LA JUNGLA

Madagascar regresa a GBA con los pingüinos de protagonistas. ¿Y eso qué significa? Pues más plataformas, más brincos, más buen rollo y más diversión sin trampa ni cartón. Eso sí, los pingüinos no traen nada diferente a lo que hemos visto antes, y además su aventura está pensada para peques.

EL RANKING

1. Madagascar
2. Madagascar: Operación Pingüino

Si te gustó la peli ya tienes donde elegir. Las dos aventuras son plataformeras a tope. En la primera puedes cambiar de personaje, pero en la segunda están los geniales pingüinos.



OK Nintendo Acción

¡¡Quiero mi cachorro virtual!!

NINTENDOGS

Los perrillos de Nintendogs son como los de verdad: cariñosos, divertidos... ¡pero no huelen, ni sueltan pelos!

Ya sabíamos que la DS iba a cambiar la forma de entender los videojuegos, pero ni en nuestros mejores sueños podíamos concebir **algo tan revolucionario como** «Nintendogs». ¿Te imaginas **como sería tener un cachorro real dentro de la consola?** Sí, acariciarle, llamarle por su nombre... acabarías cogiéndole tanto cariño como a un perrito de verdad. ¡Deja de soñar, ya lo tenemos aquí!

Cachorros con personalidad

Nintendo ha cuidado tan al detalle el realismo de su «Nintendogs», que ha preparado tres versiones distintas del juego: **Chihuahua, Labrador y Teckel. Cada una incluye seis razas diferentes.** Y a su vez de cada raza hay cachorros de distinto sexo, color y carácter. La idea es que antes de elegir mascota, tengas que pensártelo muy, muy bien. Según la raza, el sexo, en fin, todos esos parámetros, **hay perrillos más dóciles y tranquilotes y otros más activos y rebeldes.** Y a cada uno le pasa igual que en la realidad. Un cachorro de carácter pasivo tarda más en aprender y se cansa antes de los juegos, pero en cambio luego es muy obediente. Sin embargo, los cachorros juguetones no paran quietos, se mueven más que rabos de lagartija y aprenden los trucos a toda velocidad. Eso sí, no esperes que te hagan caso a todo lo que les digas... ¡Son muy traviesos!

Una vez que tienes a tu perrito en casa, enseguida te das cuenta de **lo fácil que es comunicarte con él.** Todo funciona con el micrófono y el puntero, y hay un millón de posibilidades por investigar y descubrir. Aunque lo que más nos ha impresionado es lo rápido que el cachorro se convierte en NUESTRO y las ganas que te entran de cuidarlo y quererlo. ¡Serás mío para siempre!

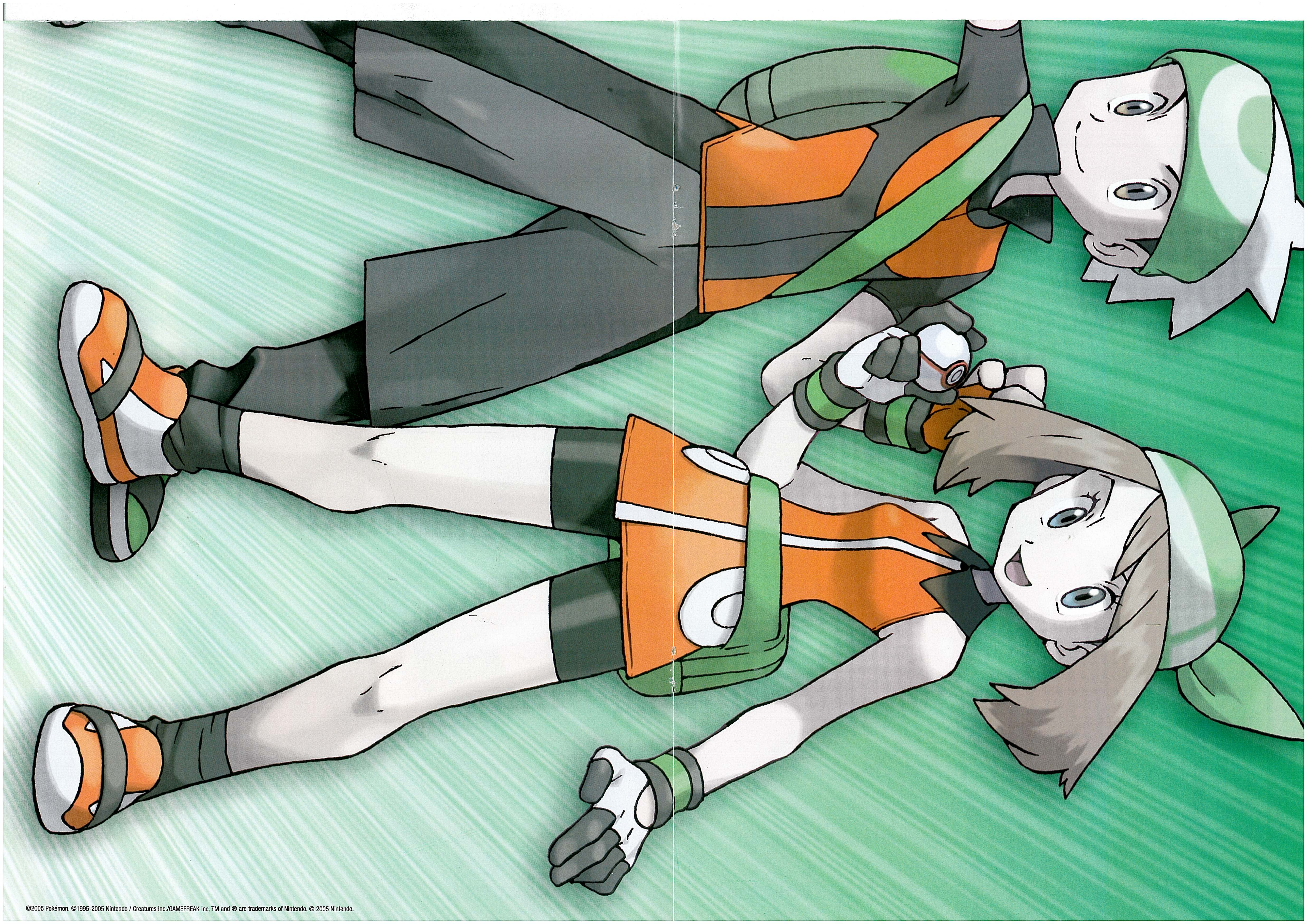
Diviértete con tu mascota

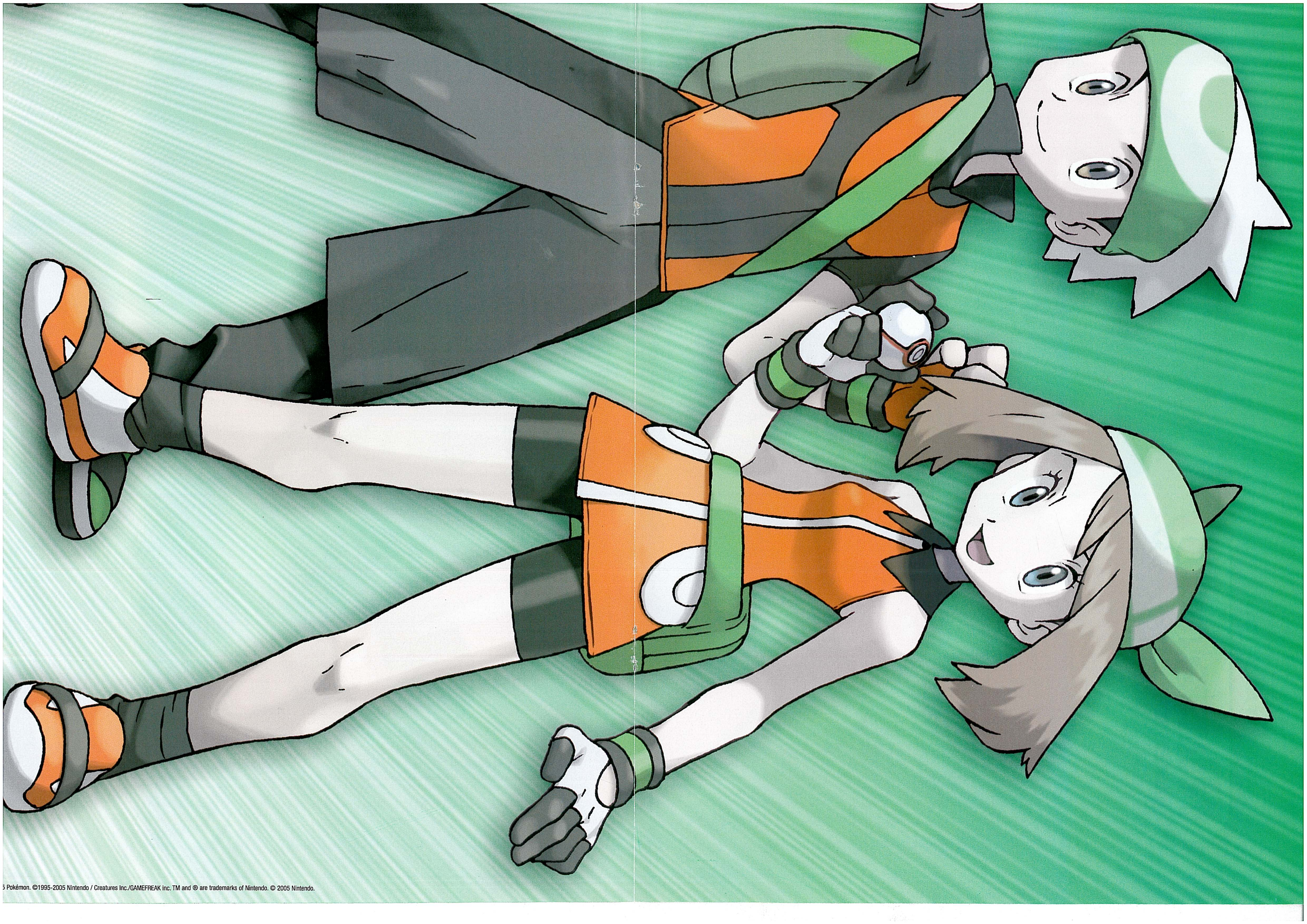
Y eso, sin que todavía hayamos hecho nada con el juego... En cuanto descubramos que se puede ▶

¡GUAU! ¡CÓMO MOLA EL MODO GUAU!

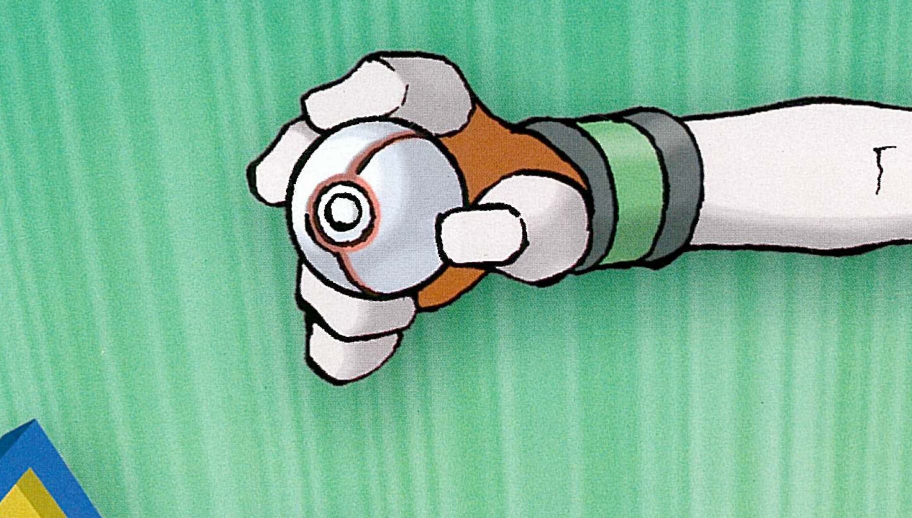
Si pones tu juego en Modo Ladrido, la DS se pondrá a ladrar al detectar otro «Nintendogs» cerca. Entonces podrás jugar con el perro del otro dueño e intercambiar algún regalito. Pero lo mejor es que, desde ese momento, la raza del otro cachorro aparecerá en el criadero y podrás comprarla. ¡Así reunirás las 18 razas!











Pokémon™
EDICIÓN ESMERALDA



pokemon.nintendo.es

The Pokémon Company

REVISTA OFICIAL
Nintendo® Acción

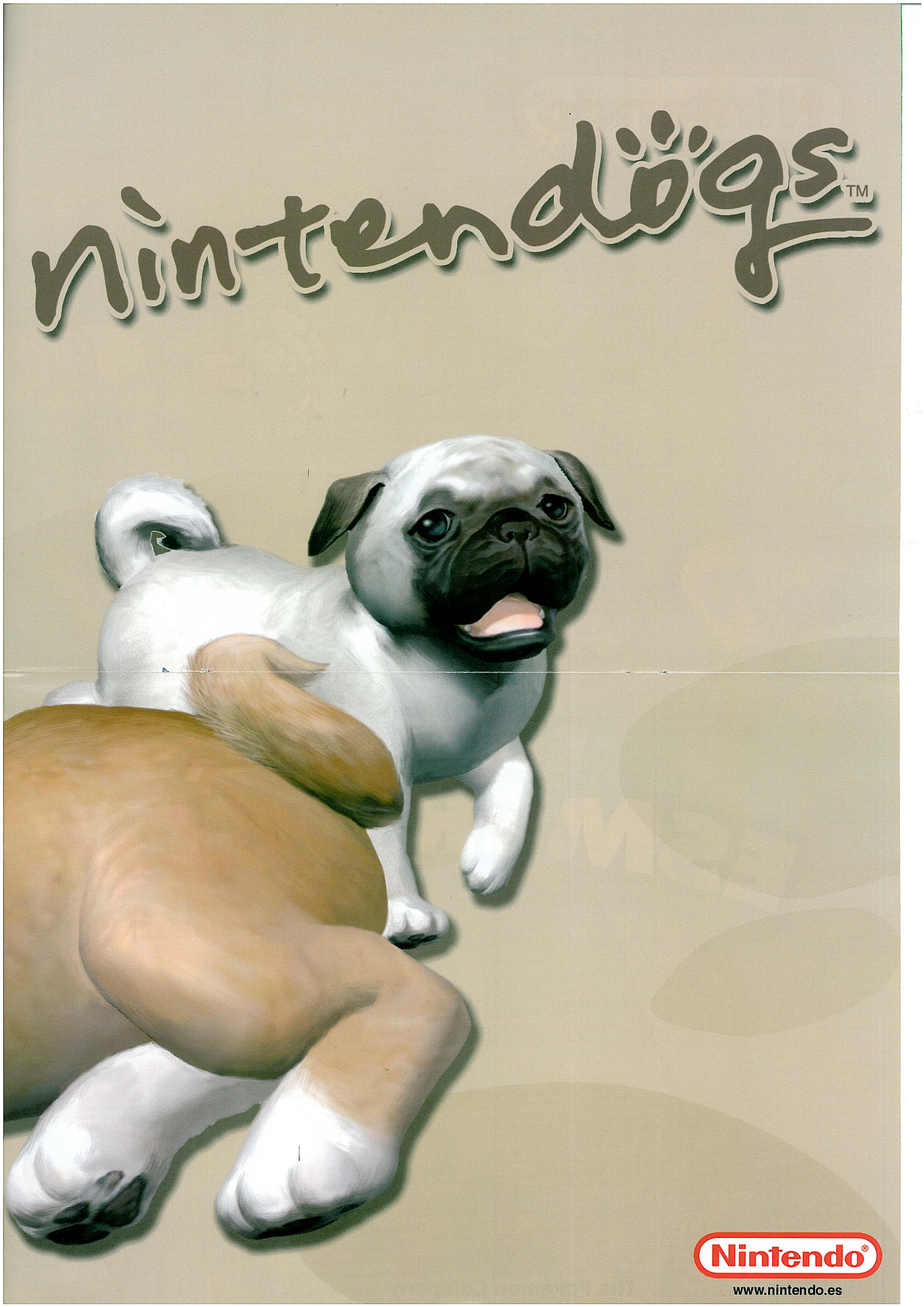
Pokémon™
EDICIÓN ESMERALDA

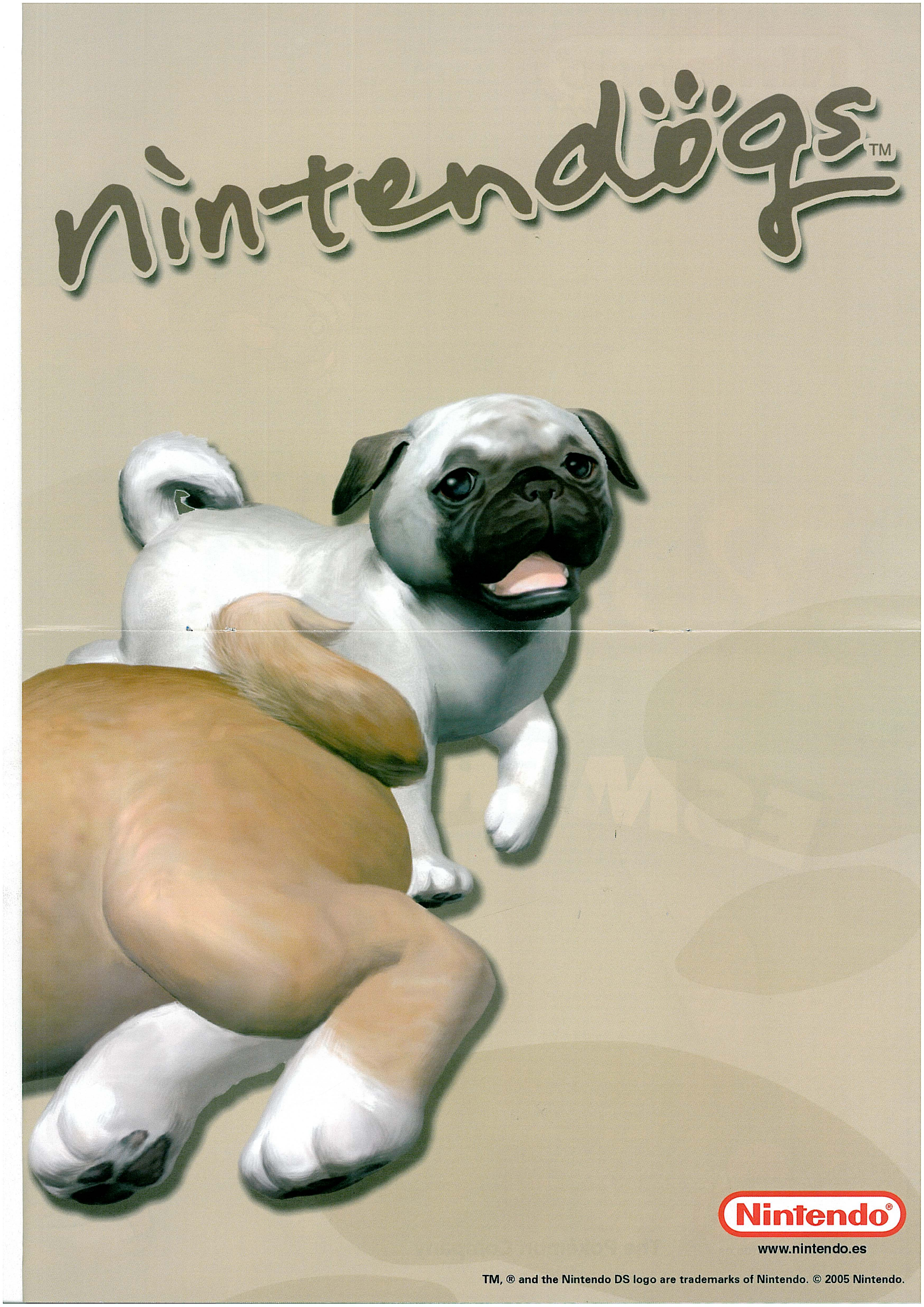


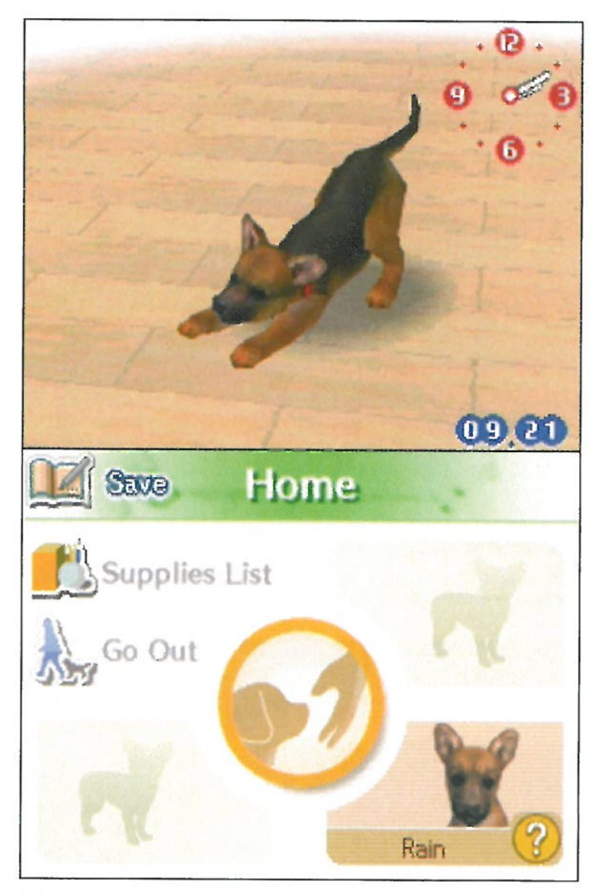
The Pokémon Company


REVISTA OFICIAL
Nintendo®
Acción


REVISTA OFICIAL
Nintendo®
Acción


nintendogs™
Nintendo®
www.nintendo.es


nintendogs™
Nintendo®
www.nintendo.es
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.



Elige bien tu cachorro, pues cada uno tiene su propio carácter. Según sean más inquietos o juguetones, deberás tratarles.

Este perrillo es un Pastor de Shetland, una de las razas de la versión Chihuahua, al que hemos puesto una linda pajarita.



Juega con los cachorros para que se mantengan en forma. Con el puntero, lánzales el balón y verás qué contentos se ponen.

¡PARA ESTAR "GUAUPETE"!

En «Nintendogs» hay mogollón de posibilidades para hacer que tu mascota sea la envidia de la ciudad. Le puedes poner un collar, una pajarita, una boina francesa o unas gafas de sol... Lo que más te guste. La forma de conseguir todos estos accesorios tan molones es comprarlos en la tienda o encontrarlos en paquetes de regalo durante los paseos.

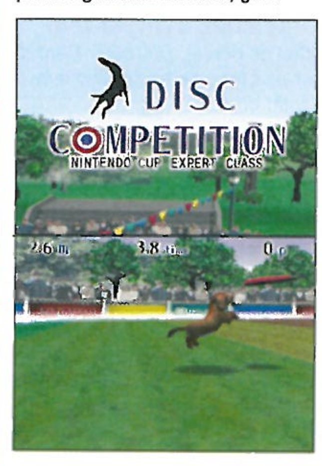


Una rosa, dos lacitos, un gorro pirata... ¿Qué te mola más?

QUÉ INTELIGENTES
Lo más impactante del juego es lo fácil y rápido que nos comunicamos con los cachorros.

¡CORRE, SALTA Y COGELO!

La competición de disco consiste en lanzar el frisbee e intentar que tu perro lo coja al vuelo. Cuanto más lejos consiga cogerlo, más puntos ganarás. Sencillo, ¿no?



Parece que este cachorrillo va a obtener un montón de puntos.



Sacar a tu perro a pasear es fundamental para que haga pipí y otras necesidades.



Si quieres ganar los concursos hay que entrenar mucho, en casa y en el parque.



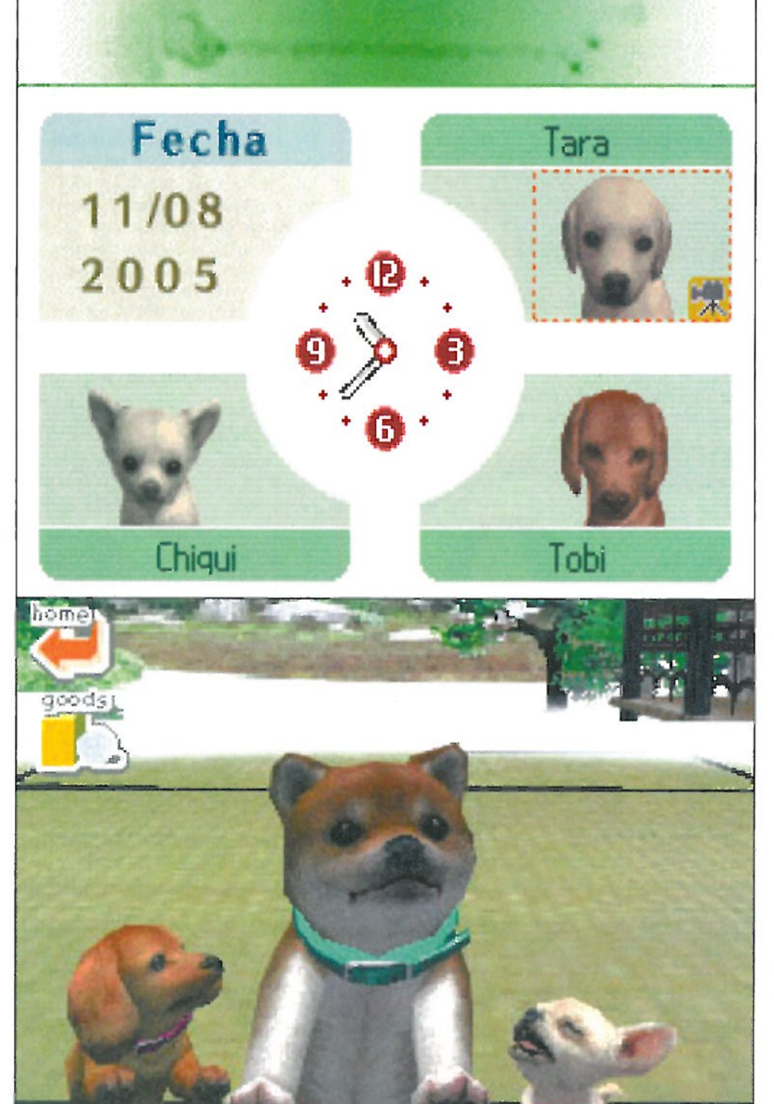
No hay que descuidar la higiene de los cachorros. Debes lavarlos a menudo con su jabón y cepillo. Además de estar limpitos y relucientes, te lo agradecerán.



Hay montones de juguetes para los perritos: pelotas, huesos, peluches...



Después de comprar tu cachorro, él se acercará para que le pongas nombre.



Cuando juguemos con ellos, los perritos estarán en la pantalla táctil y en la pantalla superior aparecerán la fecha, la hora y los cachorros que tenemos.



Cuando le enseñes trucos a tu cachorro es importante que pronuncies bien para que te entienda. Si no lo haces correctamente, el pobre se quedará con este careto.



Lo más importante es mantener a tus perritos bien alimentados. Si tienen mucha hambre o sed se sentirán tristes y cansados, y no querrán jugar ni aprender ni nada.

SALTA TOBBY, SALTA

En los concursos de obediencia tendrás que demostrar que tu cachorro sabe hacer trucos y, además, mantenerse haciéndolos durante un tiempo.

"hablar" con el cachorro, vamos a alucinar. Pues sí, tan simple como hablar al micro para ponerle nombre al perrillo. Tendrás que repetirlo varias veces hasta que se quede con él, pero desde ese momento bastará con gritar su nombre para que te haga caso. También **a través del micro puedes enseñarle montones de trucos:** a sentarse, ponerse patas arriba, perseguirse la cola... Lo único que debes hacer es, como en el caso del nombre, repetírselo las veces que sea necesario. Y después, practicar el truco de vez en cuando para que al perrito no se le olvide. ¡Pero no seas animal! **Si intentas enseñarle un montón de cosas a la vez, el pobre se cansará** e incluso se hará un lío con las órdenes. Lo mismo que si fuera un perrillo de verdad.

Vale que los cachorros virtuales no huelan, ni suelten pelo, pero eso no quiere decir que en el juego no tengas que **preocuparte de su alimentación, higiene y salud.**

Si el perro tiene hambre debes ir rápido a la tienda a comprarle algo de alimento, comida seca por ejemplo, o croquetillas para perros, que tienen mejor pinta. Si tiene sed, pues le pones un platito con agua o con leche, que le alimentará más.

Tampoco puedes olvidarte de jugar con él para que esté contento y de paso haga algo de ejercicio (seguro que te lo agradece). También hay que sacarle a pasear para que haga sus necesidades (ojito con dejar cacotas en el suelo). Y **lavarlo y cepillarlo para que no se llene de pulgas.** ¡Claro que esto no se puede hacer de cualquier manera! Según tenga el pelo corto o largo, tendrás que utilizar un tipo de champú y cepillo distintos.

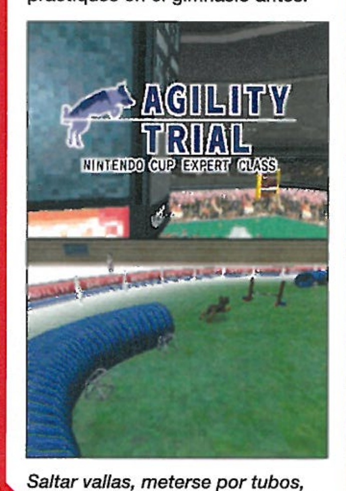
Junto a eso, es vital que procures tener a tu perrito en forma. Debes sacarlo de paseo, jugar con él, entrenarlo en la pista de obstáculos... Cuanto más en forma esté, más posibilidades tendrás de **ganar los concursos para perros.** Así podrás conseguir dinero para comprar juguetes y comida, e incluso hacerte con más perros. En casa sólo puedes tener tres cachorros, pero tienes la opción de comprar tres más y dejarlos en el hotel para perritos. Cuando quieras, los intercambias.

No hay nada comparable

La idea es genial, ¿verdad? Pero lo mejor es cómo se ha llevado a la consola: con un realismo increíble. **La sensación es como si tuvieras una mascota de verdad,** a la que vas cuidando y enseñando día tras día. El manejo es sencillísimo y las acciones de los perrillos te ponen una sonrisa en la boca a cada momento. Cuando les acaricies con el puntero sentirás un cosquilleo, pero cuando les llames y te odedezcan... ¡la bomba! El juego está preparado además para que nos relacionemos con otros usuarios. Si nos cruzamos con otro jugador de «Nintendogs», nuestra DS "ladrará" y podremos jugar con el cachorro de ese colega. Y a juzgar por lo visto, va a haber muchos colegas con «Nintendogs» con los que cruzarse.

DE AQUÍ AL CIRCO...

En las pruebas de agilidad debes guiar a tu perro por un circuito repleto de obstáculos. Si quieres tener éxito, más vale que practiques en el gimnasio antes.



Saltar vallas, meterse por tubos, hacer slalom... ¡Es todo un reto!

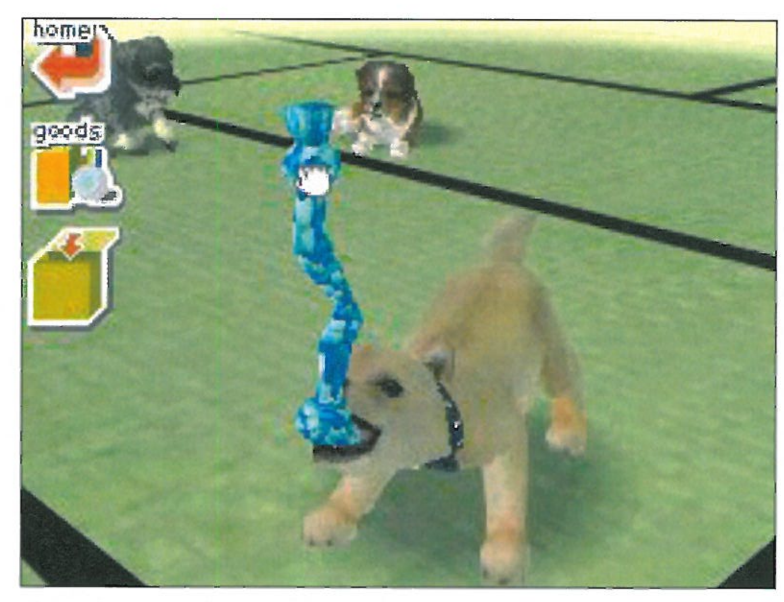


Cuando aparece la bombilla, tienes un posible "truco" para enseñar a tu perro.



En los paseos es vital que huyas de la basura e intentes pillar todos los regalos.

SON DE VERDAD Te creerás que los cachorros de «Nintendogs» son de verdad. Parecen tan reales, tan suaves...



Algunos juguetes están preparados especialmente para que los cachorros hagan deporte, como la cuerda, la comba, los balones o los discos. ¡Hazte con todos!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 99

▲ Los perros se mueven y actúan como si fueran de verdad. ¡Es alucinante!

▼ Los escenarios podrían estar un pelín más detallados.

SONIDO 96

▲ Los ladridos hacen a los perritos aún más reales.

▼ La musiquilla es simpaticona, pero no tiene mucho papel.

JUGABILIDAD 99

▲ Es fácil y divertidísimo comunicarse con los cachorros. ¡Son geniales!

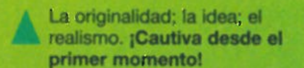
▼ Tal vez acaben faltando nuevos objetivos.

DURACIÓN 99

▲ Los cachorros no envejecen, pero sí crecen en habilidades y trucos, así que cuídalos siempre, ¡te lo agradecerán!

▼ Por pedir que no quede: ¡más razas de perritos, por favor!

TOTAL 99



▲ La originalidad; la idea; el realismo. **¡Cautiva desde el primer momento!**

▼ Si hubiera más escenarios y concursos sería eterno.

CÓMO SE JUEGA CON NINTENDOGS Y TU DS

«Nintendogs» ha llevado las posibilidades de Nintendo DS más lejos que ningún otro juego. En la pantalla táctil puedes tocar y acariciar a un cachorro casi real, y él reacciona como lo haría uno de verdad. Si le tiras del rabo, se queja; si le frotas la cabecita, se pone contento... Además, el uso del micro es flipante. ¡Podrás entrenarle con tu voz y órdenes que sólo conocerás tú! Fíjate en estos ejemplos que te ponemos para que lo veas aún más claro.



HABLA, HABLA, QUE ÉL TE ESCUCHA

Con el micro podrás llama a tu perro por su nombre, darle órdenes, grabar tu voz para que suene en el "modo guau" o hacer pompas.



¡CÓGELO Y LANZALO!

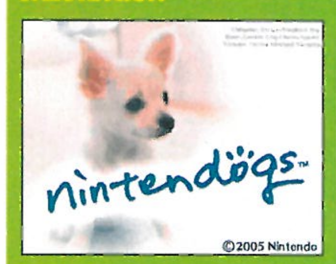
Todos los juguetes pueden cogerse y lanzarse. Para hacerlo, nada más fácil que pillarlos con el puntero, coger impulso hacia atrás y luego ¡hacia adelante!

MI MAMÁ ME MIMA

Y eso mismo debes hacer tú con tu cachorro, mimarlo. Con el puntero, frota suavemente su cabecita, su lomo, su panza... Y haz lo mismo para lavarlo y para cepillarlo.



VALORACIÓN



¡EL MEJOR AMIGO DEL NINTENDERO!

«Nintendogs» es mucho más que un juego, es una nueva forma de interactuar con la consola. Los cachorros son tan adorables y actúan de forma tan real que, sin darte cuenta, se convierten en tus verdaderos amigos virtuales. Busques donde busques, no vas a encontrar nada parecido. ¡«Nintendogs» es único!

LA DOBLE PANTALLA

¡¡Interacción total!!

Ningún otro juego de Nintendo DS ha sabido utilizar las características de DS tan bien como éste. Coges y lanzas objetos, acaricias a los cachorros, los llamas por su nombre... Tú hablas y ellos te escuchan.

OK Nintendo Acción



- Compañía: EA SPORTS
- Desarrollador: EA SPORTS
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1-4

- Equipos: 18 LIGAS
- Modos de juego: 4 MODOS
- Extras: EDITOR DE EQUIPOS

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

El nuevo FIFA te trae el doble de fútbol

FIFA 06

Si tienes DS y ganas de fútbol, ¡enhorabuena! Aquí caben mil campeonatos, un divertido simulador y un multijugador bestial.

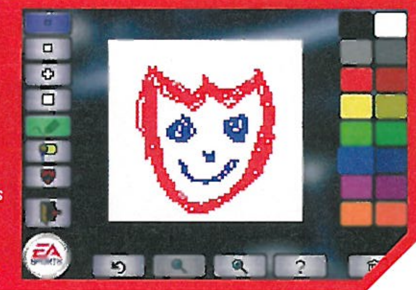
Los hinchas no para de animar. El entrenador hace un cambio justo antes del saque de la falta. Esta jugada puede ser decisiva. El portero coloca la barrera hombre a hombre. Beckham se acerca a la pelota, lanza y... ¿Pero dónde se ha ido todo ese griterío? Vuelve a abrir tu DS, merluzo ¡el mejor fútbol está ahí dentro!

Balompié en pequeñito

Los chicos de EA han metido lo mejor de FIFA 06 en una tarjeta para tu DS. Las **18 mejores ligas y un buen puñado de selecciones** se han dado cita en la doble pantalla. Eso quiere decir que vas a poder disfrutar de un tropel de jugadores y equipos, y de hasta 8 estadios en varios modos de juego. Aquí tú eliges lo que te apetece jugar. Puedes crear un torneo internacional o disputar la Copa del Rey, por ejemplo. Pero además hay desafíos concretos, como ganar un partido por tres goles en menos de 15 minutos. ¿A que mola? Pues eso no es todo, porque la DS también hace gala del **modo carrera que dura sus 5 temporadas.** Aquí mandas tú. Eliges un equipo y te conviertes en el entrenador. La junta directiva te impone unos objetivos y tu deber es cumplirlos para aumentar tu prestigio. Cada vez que subas tu nivel como entrenador, tendrás acceso a más opciones como poder mejorar la forma física de tus jugadores. Es una pasada... aunque se echa en falta poder tomar más decisiones en plan mánager del club. Pero no te preocupes, porque también hay un **editor de equipos y jugadores de lo más completito.** Y eso es todo... ah, no ¡el simulador! **Los partidos son muy divertidos,** a pesar de lo fallitos a la hora de elegir la dirección de la pelota. Eso sí, los gráficos 3D son fenomenales y la ambientación es de lujo. En cada partido hay **muchas oportunidades de gol,** que es la salsa de esto, y se pueden hacer miles de jugadas diferentes. Vamos, que hay fútbol para rato. Además, puedes echarte **piques hasta con cuatro colegas "sin cables" (dos con una sola tarjeta), en uno de los mejores multis de la portátil.** Recomendadísimo compartirlo.

EL ESCUDO DE TU EQUIPO LO PINTAS TÚ

Por si no tienes suficiente con todos los equipos que incluye este FIFA, también hay un genial editor para que te hagas el club de tus sueños. Diseña la camiseta, elige el estadio, crea tus jugadores... ¡si hasta puedes hacerte un escudo! Pues claro, para eso está la táctil. Tú lo pintas con el puntero y ellos lo lucen en el campo.

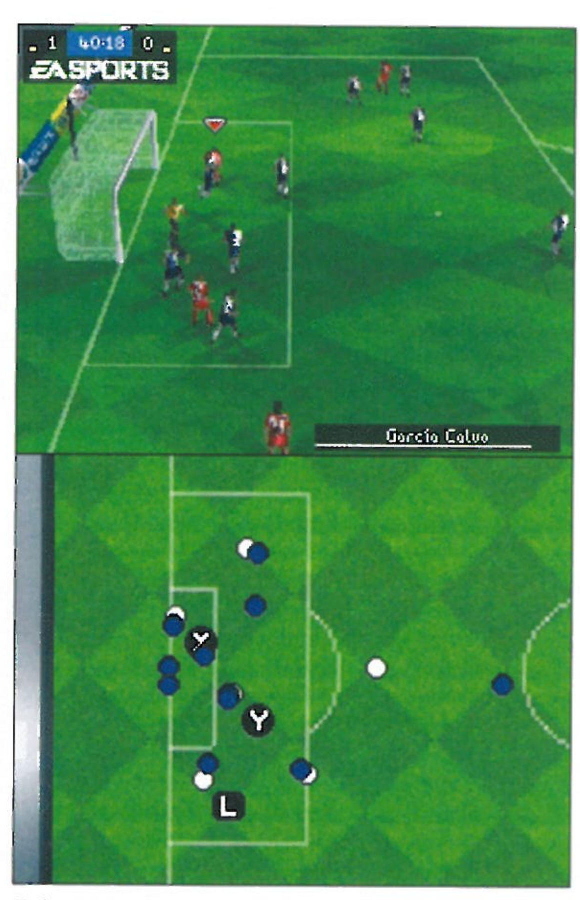




Los lanzamientos de falta también pueden ajustarse y conseguir goles de primera categoría. Aunque también te los colarán a ti.



Los partidos lucen unas 3D brutales. Además, las cámaras te permiten disfrutar de todo el fútbol en la pantalla de tu DS.



En los saques de esquina, los delanteros se asocian con un botón y los puedes ver en la táctil. Elige, dale a la "X" y remata.

FÚTBOL TOTAL Vive la emoción del fútbol en DS con un buen montón de modos de juego y un simulador de primera.

DEMUESTRA TU "TOQUE"

La pantalla táctil sirve también para ajustar un penalti. Con la cruceta eliges la dirección, con el "A" la potencia y con el dedito decides dónde golpeas la bola.


Toca la bola en el lugar correcto y consigue el efecto que buscas.



Las ocasiones de gol se suceden sin parar en los partidos. ¡Diversión total!

MI EQUIPO - ASPECTO JUGADORES

Nick Ferguson	
Defensa	
Calific. 63%	
Puntos: 350	
Rapidez	50
Disparo	50
Pases	75
Cabeza	50
Entradas	75
Control	75
Fuerza	75
Portero	25

PANTALLA SUPERIOR

El editor de jugadores es de lo más completito. ¡Hazte tu propio equipo!



El radar está abajo. También puedes cambiar tácticas con el dedito en la táctil.


La repeticiones son una pasada. Tienes un control total en la moviola del partido.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
▲ Las 3D le dan un toque espectacular a los partidos.
▼ Algunos movimientos de los jugadores son irreales.

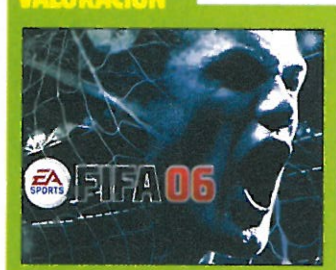
SONIDO 90
▲ Los cánticos y los efectos son una pasada.
▼ El comentarista mola mucho... pero habla en inglés.

JUGABILIDAD 89
▲ Un buen saco de opciones; el multijugador es flipante.
▼ El simulador es muy divertido y con muchos tipos de jugadas... pero también es un pelín impreciso.

DURACIÓN 92
▲ Todas las ligas que puedas necesitar y más; los cuatro niveles de dificultad.
▼ El modo carrera es lo mejor... pero le faltan opciones.

TOTAL 90
▲ Las competiciones y modos; **Ambientación y diversión** en los partidos; multijugador.
▼ Al simulador le falta más precisión. Los movimientos de algunos jugadores.

VALORACIÓN



FIFA SE ESTRENA CON CLASE EN DS

La idea es disfrutar de toda la pasión del fútbol en la doble pantalla. Así, tenemos un buen puñado de modos y equipos, un simulador bastante divertido y, lo que es mejor, un modo multi para cuatro que te va a tener todo el día "picado" con los colegas. Todo casi perfecto. Ese "casi" es que le falta precisión al simulador.

LA DOBLE PANTALLA

Poco "toque" para FIFA 06:

La táctil está en el banquillo. Aunque hay que usarla de vez en cuando para cosas muy originales, como crear un escudo, lanzar un penalti o modificar tácticas en el juego. Aún así, no es la estrella de este partido.

NOVEDADES

¡Se busca al mejor duelista en Nintendo DS!

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR

Gráficos 3D, control táctil y montones de nuevas cartas... llega el juego que te convertirá en el mejor duelista del mundo.



Las reglas son las de siempre: luchas por turnos, cinco espacios para colocar monstruos y cinco para poner trampas y magias.



En la pantalla de arriba vemos a los monstruos en gráficos 3D, y además asistimos a los momentos de emocionante combate.



Las dos estrategias para ganar son, o bien utilizar muchos monstruos poderosos, o bien centrarse en las trampas y magias.

El juego de cartas más flipante de todos los tiempos ha llegado por fin a tu DS. Seguro que ya estabas deseando pillar tu mazo de Yu-Gi-Oh! y salir pitando a buscar jugones a los que dar una buena paliza (de cartas, se entiende). ¡Pues ya está! ¡Problema resuelto! Ahora puedes demostrar que eres mejor duelista que el mismísimo Yugi Moto.

Buscando por la ciudad...

Todo se desarrolla en el mapa de una ciudad, por el que te desplazas usando el puntero. Pero antes de entrar en faena es mejor que visites un par de sitios súper útiles. Primero, tu casa, que es el lugar donde salvar la partida. Y segundo, la tienda de cartas, donde aprendes las reglas del juego y compras nuevos mazos. ¡Hala, ahora sí que sí! Ve rápido a buscar un jugador y ¡que empiece el duelo! En este punto, la pantalla táctil se transforma en el **tablero de juego donde literalmente puedes tocar y mover las cartas.** Mientras, en la pantalla superior ves las luchas entre monstruos. Lo demás sigue igual, para alegría de los "yugi-fans": combates por turnos, monstruos con valores de ataque y defensa, cartas-trampa y de magia... ¡Ah, y **tiene más de 1.000 cartas!**

¡TE RETO!

YUGI Y "TOA LA PANDILLA".
La forma de encontrar duelistas es usar el puntero como radar en el mapa. Cuando Yugi o un colega están cerca, ¡empieza el combate!



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: KONAMI
- Desarrollador: KONAMI
- Tipo de juego: CARTAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Cartas: MÁS DE 1.000
- Datos: 4 TIPOS DE MAZO
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Los monstruos no están mal, pero tampoco son la repera.

SONIDO 82
El sonido ameniza bien las partidas. Efectos poco variados.

JUGABILIDAD 85
Si te mola Yu-Gi-Oh! es muy divertido. Pero le falta aventura.

DURACIÓN 87
Si tienes colegas con los que conectarte... durará siempre.

TOTAL 85



▲ **El multijugador.** Es un juego Yu-Gi-Oh! en estado puro.

▼ Gráficos algo sosos. Le falta algo de aventura o RPG.

VALORACIÓN

Yugi se estrena en DS con un juego de cartas de los suyos, con mucha estrategia, cientos de monstruos y un control táctil que hará las delicias de los fans.



¡Tri-tri-tri-triple para tu CUBE!

NBA LIVE 06

Pídele espectáculo, pídele tipos gigantes, pídele canastas increíbles, pídele estrategia, pídele a Pau Gasol... ¡lo tiene!

Llega la nueva temporada del mejor simulador de basket de todos los tiempos. Con el gran Pau Gasol en la portada, un abanico tremendo de modos de juego, plantillas actualizadas y gráficos brutales. ¿Serás capaz de resistirte a todos estos encantos?

Baloncesto en libertad

Bueno, todo eso está muy bien pero, ¿y el simulador?, ¿es más realista que el del año pasado?, ¿de qué forma ha evolucionado? Queremos saberlo, porque es una de las claves de este juego. Vale, tranquilos, los chicos de EA saben que en la NBA una jugada puede decidir un partido y que las canastas son un espectáculo para disfrutar. Así que han hecho un juego basado en esa idea. «NBA Live 06» **mezcla el realismo en el desarrollo de unos partidos muy ajustados,** con la posibilidad de hacer jugadas imposibles para tipos de carne y hueso como tú. ¿Cómo se come eso? Pues con el concepto de **"freestyle"**. Se trata de **darte toda la libertad para realizar ali-hops,** mates, quiebros con bandeja incluida... pero para eso hay que ser un tío mañoso. La idea es jugar el partido con total normalidad y esperar a que en pantalla aparezca la jugada "freestyle" que puedes hacer con una combinación de botones. Si eres rápido y los rivales te dejan, puedes meter puntos como un loco y además, hacerlo muy bonito. Pero ojo, porque **en "freestyle" hay movimientos tanto de ataque como de defensa,** para que también hagas tapones de campeonato.

Puede que al principio te cueste un poco adaptarte a tanto botón, pero cuando le cojas el punto cada partido se transformará en una velada genial de la mejor NBA. ¡Menudos piques te vas a echar con tus colegas!

Si a esto le sumas varios modos de juego, como los partidos callejeros, el concurso de mates, el modo carrera donde debes controlar todos los aspectos del club, o el partido de las estrellas, te queda un juego más que apañado. Y es que pocas franquicias pueden darte la ambientación de lujo y la diversión que trae NBA Live.

EMPIEZA A ENTRENAR DURO... ¡PAQUETE!

Que sí, que lo del "freestyle" suena a chino de primeras. Pero no te preocupes porque el juego tiene un entrenamiento especial para este tipo de movimientos. Además, cada vez que intentes un mate o algo así, aparecerá un texto diciéndote lo que has hecho mal para echarte un cable. Se van a enterar tus colegas.





Un buen movimiento "freestyle" en NBA Live te permite hacer un señor mate con la estrella Pau Gasol. ¡Cómo mola este juego!

La clave de los partidos está en tener una buena defensa. Pero ten cuidado y no acumules faltas personales sin necesidad.

POR LOS AIRES Toda la emoción de la NBA llega a tu CUBE con un simulador renovado y un repertorio de modos de juego espectacular.

BALONCESTO TOTAL

El baloncesto no sólo son los grandes partidos. También hay concursos de triples, de mates o basket callejero uno contra uno. Y todo eso está en «NBA Live 06».

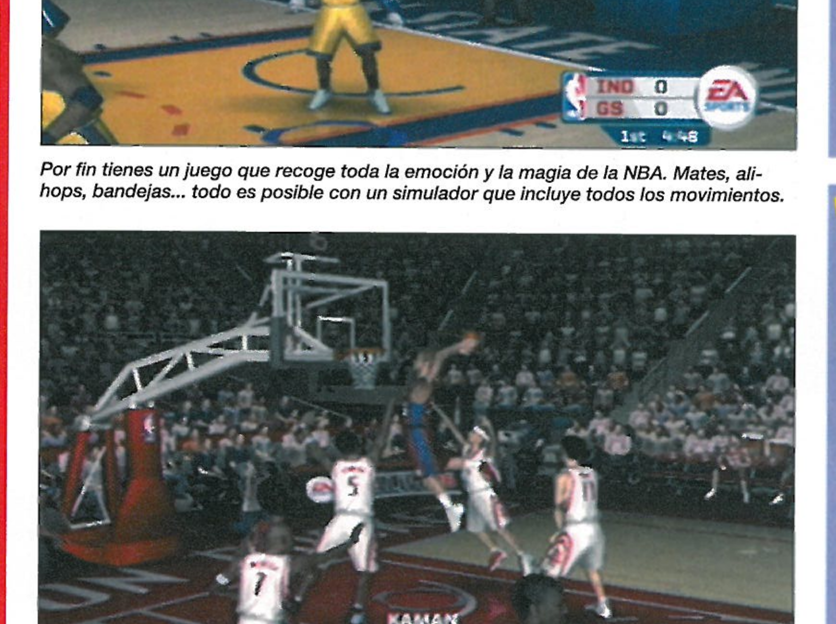


Cuando te canses de los partidos dale caña al concurso de triples.



Los enfrentamientos cara a cara en la calle son todo un pique.

Por fin tienes un juego que recoge toda la emoción y la magia de la NBA. Mates, ali-hops, bandejas... todo es posible con un simulador que incluye todos los movimientos.





Un saque puede ser una batalla campal... como sucede en los partidos de verdad.



Jugada defensiva: pulsando los botones correctos puedes marcarte un tapón.



Cada jugador prefiere meter las canastas a su manera. Los bajitos hacen bandejas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
- ▲ El diseño de los jugadores; el público en la cancha está muy bien trabajado.
- ▼ Algunos movimientos parecen un pelín irreales.

SONIDO 87
- ▲ La ambientación es calcadita a los partidos reales.
- ▼ Los comentarios en inglés.

JUGABILIDAD 93
- ▲ Los partidos son muy emocionantes y mola mucho hacer movimientos "freestyle".
- ▼ Algunas jugadas son bastante complicadas con tanto botón.

DURACIÓN 94
- ▲ El abanico de modos de juego disponibles. Sobre todo, el modo carrera.
- ▼ La temporada entera puede hacerse algo larga.

TOTAL 

- ▲ **Las novedades en el simulador;** la variedad de modos de juego.
- ▼ Hasta que le coges el puntillo al sistema de juego, puede parecerte complicado y poco intuitivo.

VALORACIÓN



CANASTAS Y MATES DE MUCHA ALTURA

EA ha hecho un gran trabajo con la nueva edición de NBA Live. Hay modos de juego para aburrir con todos los detalles de la mejor liga del mundo. Los equipos están al día y el diseño de los jugadores es brutal. Pero además, el simulador ha dado un giro enfocado a un baloncesto más espectacular y complejo. Es menos intuitivo, sí, pero mucho más divertido.

EL RANKING

1. NBA Live 06
2. NBA Live 05
3. NBA Street Vol. 2

La saga NBA Live sigue con paso firme marcando la referencia en el mundo del baloncesto. La nueva versión va un poco más allá, mete un triple y se pone en cabeza.

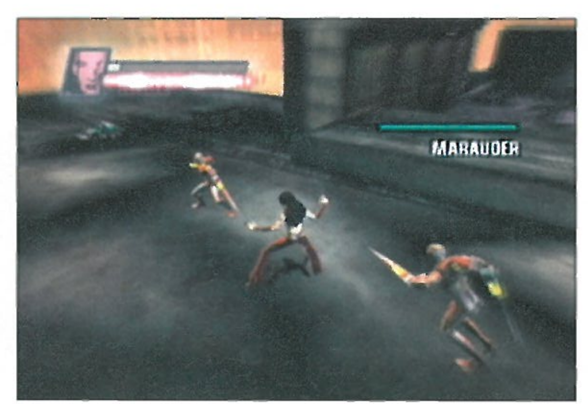
¡Menos lobos, que no dais tanto miedo!

MARVEL NEMESIS

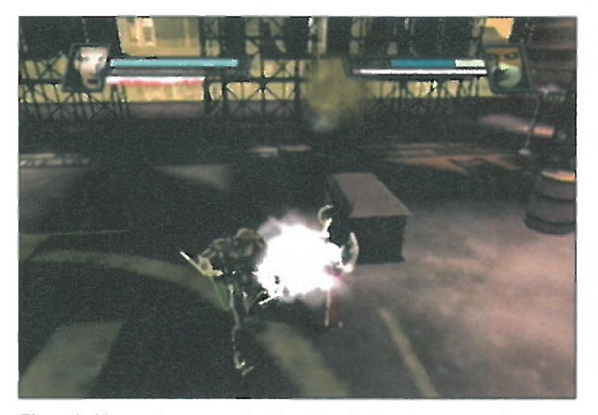
Spider-Man, Lobezno y otro buen puñado de héroes se unen en este juego de acción para dar caña a los Imperfectos.



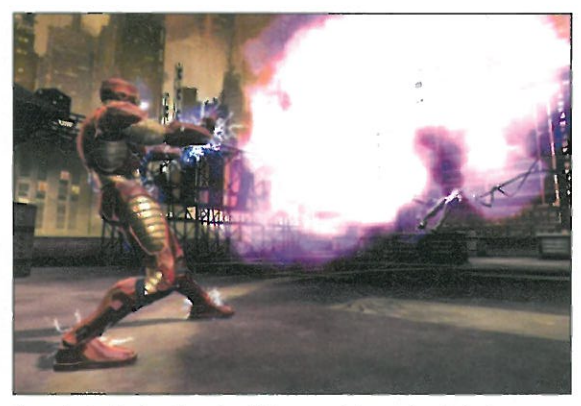
En «Marvel Nemesis» te metes en la piel de los mejores héroes del cómic para repartir tortas a diestro y siniestro.



El objetivo es liquidar a los Imperfectos, un grupo de héroes sacados de los diseños de EA y de prestigiosos dibujantes.



El modo Versus te propone enfrentamientos de uno contra uno con tu héroe o imperfecto favorito, en el escenario que prefieras.



Cuando tu rival esté en las últimas podrás acabar la lucha con un supergolpe. Sí, algo tan espectacular como esto.

Los héroes de Marvel están más de moda que nunca. Ahí están las últimas aventuras de Hulk y de Los 4F para demostrarlo. Y visto cómo están las cosas han debido de pensar: "¿y por qué no nos juntamos todos y la armamos bien gorda?". Dicho y hecho, en «Marvel Nemesis» se han **juntado Lobezno, Daredevil, Iron Man y otro buen montón de pesos pesados** para hacer lo que mejor se les da, combatir el crimen. Eso y lucir con estilo sus superpoderes superespeciales en un juego de superacción supercañera.

Superhéroes VS Imperfectos

La historia tiene miga. De la nada han aparecido los Imperfectos, unos tíos muy raros que están sembrando el pánico. Está claro que este es un trabajito para los héroes más poderosos de la Tierra. Al principio, el único personaje seleccionable es La Cosa, pero a medida que completas misiones aparecen otros héroes con sus propias historias alternativas. Todos ellos **tienen movimientos comunes** (correr, saltar, golpear...), pero cuentan además con sus propios poderes que los hacen únicos (Spider-Man lanza redes, Lobezno utiliza sus garras...). Después de elegir al héroe que más te mole, debes superar la fase cumpliendo un objetivo que casi siempre es "acaba con todo lo que se mueva". Bueno, y también con todo lo que no se mueva, porque los escenarios están llenos de objetos que se pueden destruir, coger y lanzar. Vamos, **un juego de "avanza y golpea"** como los de toda la vida, con misiones muy cortas y gráficos muy flojos para lo que esperábamos. Pero si lo que buscas es el rollo de ser superhéroe (que siempre mola), aquí los hay a punta pala.

UN DÍA DE FURIA

LOS SUPERHÉROES TAMBIÉN TIENEN SUS DÍAS MALOS. Cada héroe tiene una barra de poder que se llena durante la lucha. Cuando se completa, entras en un estado de Furia que hace que tus golpes sean devastadores.



Cuando Lobezno se pone de uñas, no hay enemigo que se le resista.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTO-VOCES)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA Y VERSUS**
- Datos: **18 LUCHADORES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

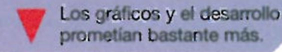
GRÁFICOS 75
Los personajes se confunden con los repetitivos escenarios.

SONIDO 84
Efectos muy contundentes, pero poco variados.

JUGABILIDAD 83
Controlar a los héroes Marvel es muy divertido, pero el desarrollo no engancha apenas.

DURACIÓN 83
El modo Versus sólo mola si juegas a dobles con un colega.

TOTAL 83



▲ Tormenta, Elektra, Spidey y toda **la panda de héroes**.

▼ Los gráficos y el desarrollo prometían bastante más.

VALORACIÓN

«Marvel Nemesis» le encantará a todos los "marvelmaniacos" con ganas de acción cañera. A los demás les dejará un poco fríos, le falta algo de "chicha".

NINTENDO DS

7+
www.pegi.info







DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

El primer juego de estrategia donde las ordenes directas alcanzan una nueva dimensión.

Mientras controlas a la infantería en la pantalla táctil inferior, podrás ver avanzar tus tropas aéreas en la pantalla superior.

Si estás preparado para dar guerra este es tu juego.



3D

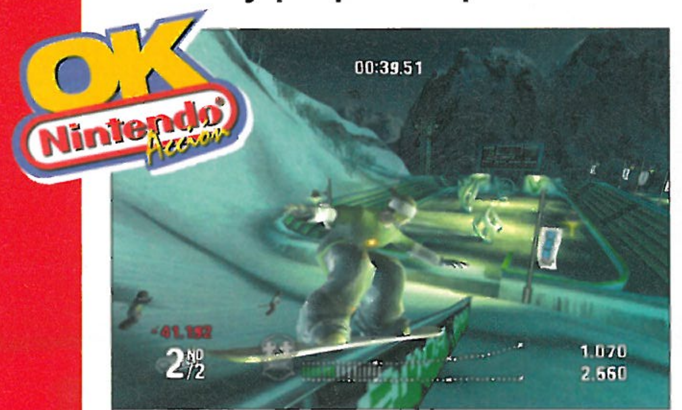
¡A TOCAR!

¡Quitaaaaarse! ¡Llega el rey de la pistaaaaa!

SSX ON TOUR

Elige entre un par de esquís o la tabla de snowboard más "cool" y prepárate para demostrar quién es el amo de la nieve.

OK Nintendo Acción



Hacer monerías como ésta recargan la barra de turbo. Luego puedes usarla para tomar impulso y dar saltos mayores.



Los escenarios están llenos de detalles. Uno de los efectos más chulos es cruzarse con las pantallas de televisión. ¡Cómo mola!



Si la prueba lo requiere, tienes que hacer el tonto en el aire. O sea, girar, darte la vuelta, soltarte los esquís... todo vale en SSX.



La competición se pone exigente cuando es contrarreloj o hay rivales duros en la carrera. Sacarles de la pista es un gozada.

Si estás cansado de los juegos "de pensar" y quieres darte un subidón de adrenalina, aquí llega el juego de tus sueños. Eso sí, necesitarás valor, habilidad y ganas de pasártelo como un enano dando tumbos por la nieve.

Chulería y competición

SSX regresa a CUBE con su genial apuesta por los deportes de riesgo. Pero esta vez la diversión viene por partida doble, porque puedes **pillar unos esquís molones o surfear en una tabla de snowboard.** ¿Has elegido ya? Pues seguimos, que hay muchas novedades que contar.

En esta edición lo que mola es el modo "on tour", en cristiano, el modo carrera. La gracia del asunto es crearte un personaje, vestirle, peinarle y comprarle cositas para que sea el más chulo del lugar. Luego tienes que competir en diversas pruebas para que suba su nivel y escale posiciones en el ranking. Con el dinerito de los concursos puedes **renovar tu armario o tu tabla de snowboard.** Y así hasta que seas el campeón absoluto sobre la nieve y puedas reírte del resto de "pringaos". Pero no sonrías todavía, porque **hay cientos de pruebas** y superarlas te va a tener un buen rato pegado a tu GameCube.

Durante la competición la idea es sencilla: todo vale. **Las pistas son una locura con tropecientos atajos,** esquiadores incautos... y están diseñadas para que vayas como un loco, a toda velocidad y dando brincos sin parar. De todas formas, tienes que aprender a controlar tu adrenalina porque los objetivos varían constantemente: desde recoger ítems hasta hacer virguerías en el aire para conseguir puntos de estilo. Todo un **derroche de originalidad y diversión.** ¿Te vas a resistir?

UN BIGOTES EN LA NIEVE

MARIO Y COMPAÑÍA TAMBIÉN QUIEREN PROBAR LA PISTA. ¡Menuda sorpresa! En el modo multi puedes elegir a Mario y... a Luigi y Peach. La cuadrilla nintendera hace una aparición estelar para brincar por la nieve.



A Mario no se le resiste ningún deporte. ¡Ahora, snowboard!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **EA SPORTS**
- Desarrollador: **EA CANADÁ**
- Tipo de juego: **SNOW/ESQUÍ**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTO-VOZ)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos: **CARRERA / MULTI**
- Datos: **15 PERSONAJES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **18 OCTUBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
El diseño de escenarios y personajes es muy molón.

SONIDO 91
La brutal selección musical deja bien claro el gusto de EA.

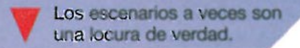
JUGABILIDAD 94
Las mil y una pruebas y la libertad de movimientos, son una garantía de diversión.

DURACIÓN 90
Superar el modo "On tour" es un asunto de campeones.

TOTAL 92

▲ La **diversión** a prueba de bombas; el **modo carrera.**

▼ Los escenarios a veces son una locura de verdad.



VALORACIÓN

El nuevo SSX es un soplo de aire fresco. Un juego pensado para la diversión en la nieve. La variedad de pruebas y opciones aseguran buena nieve este invierno.

¡Quiero una CUBE de color rosa!

HELLO KITTY

Si quieres vivir una divertida aventura en un mundo maravilloso, coge a Kitty de la mano y... ¡hala, a repartir amor!



Hello Kitty no es violenta, pero oye, de alguna manera tiene que liberar a su familia y amigos secuestrados, ¿no? ¡Toma, corazón!



A medida que vayas superando misiones, se abrirán nuevas opciones y aparecerán más gatos en tu casa. ¡Ya está aquí papá!



Los jefes finales son simpáticos, pero peligrosos. A éste, Kitty debe devolverle sus propias bombas mientras esquiva láseres.



También encontrarás pequeños puzzles de dificultad mínima, como pulsar esta palanca para que pare la noria y baje tu amigo.

En el mundo de Hello Kitty todo era colorido, suave y dulce, como siempre. Pero un día, de buenas a primeras, aparecieron por allí **unos malignos seres de formas geométricas** y empezaron a sembrar el terror a base de romper cosas y secuestrar gente. ¿Quién podría encargarse de devolver el esplendor a su mundo y la felicidad a sus habitantes? Pues sí, ella, Hello Kitty.

¡Huy, qué monooo!

Así es el mundo de la gatita blanca, y así lo verás en tu GC: **los personajes son como muñequitos** de estos de poner en la estantería, y todo es de colores pastel, incluyendo los propios pasteles que ayudan a Kitty a recuperar fuerzas. ¿Cómo?, ¿que **Kitty tiene una barra de energía?** Pues sí, además de **combos, varias armas con las que propinarlos y hasta un golpe especial** que se carga a todos los enemigos que haya a la vista. Y es que, aunque sea en un mundo de ensueño, esto **es una aventura en toda regla. Cuenta con 16 misiones en las que debemos cumplir objetivos** bien diferenciados: salvar de la destrucción unos puestos de comida, rescatar a tres amigos en el parque de atracciones, limpiar la plaza mayor de manchas de pintura... Por tener, tiene hasta **jefes finales de grandes dimensiones,** con una larga barra de energía y espectaculares ataques. Y, además, contamos con la ayuda de otros personajes, para que cascar a los malos sea un poco más fácil. Aunque, en realidad, **todo el juego es fácil.** Normal, sabiendo que lo protagoniza Hello Kitty, y que los premios por hacer bien las cosas son diferentes vestiditos, floreadas fichas de personajes y pequeños vídeos de felicidad total. Si eres fan de Hello Kitty, no te lo pierdas porque es ideal.

COMPAÑEROS DE AVENTURAS

¡ELIGE UN AMIGO PARA QUE TE AYUDE EN CADA MISIÓN!
Mientras tú campeas por ahí, dando sopapos con tu vara en forma de corazón, un coleguilla de la gata irá ayudándote como pueda: a sartenazos, cabezazos...



Purin, el perro con boina, hará que los enemigos no puedan atacarte.



FICHA TÉCNICA

- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **XPEC ENT.**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **TEXTO CASTELLANO**
- Jugadores: **1**

- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA**
- Datos: **16 MISIONES**

- Precio: **29,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

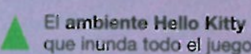
GRÁFICOS **88**
Tanta simpleza y colorido como exige el mundo Hello Kitty, en unas 3D la mar de hermosas.

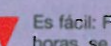
SONIDO **83**
Melodías "de juguete" y efectos "de plástico". Pero no hay voces.

JUGABILIDAD **75**
Mucha torta, pero pocos saltos y puzzles. Es más mono que diver.

DURACIÓN **81**
Tiene 16 fases, pero de escasa dificultad. Ideal para los peques.

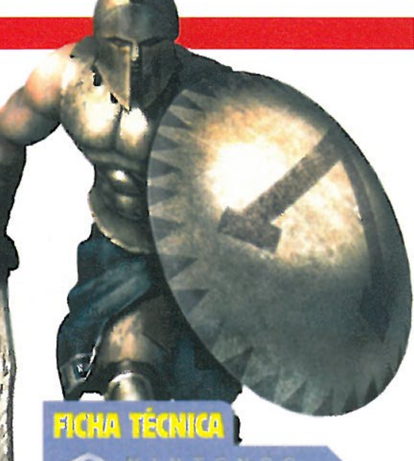
TOTAL 82


▲ El ambiente Hello Kitty que inunda todo el juego.


▼ Es fácil: F-Á-C-I-L. En 3 o 4 horas, se acabó el tema.

VALORACIÓN

Estamos ante un juego diseñado exclusivamente para fans de Hello Kitty. Una aventura llena de colorines, personajes adorables y felicidad... a buen precio.



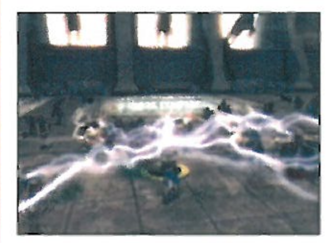
¡¡¡Una de tortas a la romana!!!

SPARTAN TOTAL WARRIOR

Buf, hacía tiempo que no veíamos un juego tan cañero; estos romanos no dan ni un segundo de respiro. ¡Toma espadazo!

EL ELEGIDO DE LOS DIOSES

YA NO SE HACEN HÉROES COMO LOS DE ANTES... Tú, como prota de «Spartan», descubrirás lo que es convertirse en un héroe de la Antigua Grecia. Consigue nuevas armas, mejora a tu personaje al final de cada nivel y ¡gánate el favor de los dioses!



Algunas magias tienen efectos devastadores. ¡Pobres romanos!



Tras cada misión puedes mejorar las habilidades de tu guerrero.



La acción es constante en todas las fases, con batallas multitudinarias en bonitos y enormes escenarios. Eso sí, aunque hay muchos soldados, tú sólo manejas a uno.



Aparte de manejar la espada, tienes que aprender a usar bien el arco y el escudo.



Hay objetivos muy variados. Aquí, por ejemplo, debes liberar a los refuerzos.

El Imperio Romano llega a tu GC con ganas de montar bronca. Después de conquistar toda Grecia, ahora no se les ha ocurrido otra cosa a los tíos que apoderarse de Esparta. Así, por la fuerza, sin pedir permiso ni nada. Menos mal que ahí estás tú, **un poderoso guerrero elegido por el mismísimo Ares,** dios de la guerra, para defender a tu pueblo de los invasores.

¡Este es tu ejército!

¡Pues sí! ¿No creerías que ibas a estar solo ante el peligro? De hecho, lo difícil será que te sientas solo, porque **la pantalla siempre está repleta de soldados romanos** y espartanos repartiendo leña a diestro y siniestro. Y en medio de "toa la gresca" estás tú, blandiendo tu espada, golpeando con tu escudo y lanzando flechas sin parar. **El control es sencillísimo,** así que en un abrir y cerrar de ojos estarás haciendo **ataques especiales a lo Matrix** y acabando con los enemigos de siete en siete. Además, a medida que avances ganarás nuevas armas y te harás más poderoso. Vamos, que no habrá soldadito que te tosa.

En cuanto a las misiones, no te creas que todo es limpiar el escenario de enemigos. Los objetivos son bastante variados, desde escoltar a un dinamitero hasta derrotar a un gigante de bronce utilizando varias catapultas. El caso es que la acción no te deja un segundo de respiro, siempre están sucediendo un montón de cosas en pantalla, con decenas de soldados yendo y viniendo, luchas, explosiones... No hay tiempo para aburrirse. Y además está el **Modo Arena, donde debes vencer a 150 enemigos** con una única barra de vida. ¿Querías acción cañera? ¡Pues prepárate! ¡Aquí llegan los romanos!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: CREATIVE ASSE.
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: VOCES EN INGLÉS Y TEXTOS EN CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Tarjeta de memoria: 1 BLOQUE
- Modos: HISTORIA Y ARENA
- Datos: MÁS DE 14 MISIONES
- Precio: 49,99 €
- A la venta: YA A LA VENTA

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
Enormes y bellos paisajes de Grecia son el marco de batallas masivas y muy fluidas.

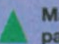
SONIDO 89
Las voces, los gritos, el golpear de espadas... ¡Es como una peli!

JUGABILIDAD 87
La acción imparable divierte, pero se va haciendo repetitiva.

DURACIÓN 88
Unas 20 horas de juego, la Arena y los secretos dan para mucho.

TOTAL





Más de 160 guerreros en pantalla, ¡y sin ralentizarse!



Gráficos normalitos. Casi todo es golpear sin más.

VALORACIÓN

La idea de «Spartan» está bien clarita: eres un héroe y tienes que dar caña a los romanos sin parar. Si te gusta la acción sin tregua, aquí te lo pasarás en grande.

No te quedes atrás y entérate de lo que + te interesa

club mayoral



¡¡¡Montones de regalos y ventajas para ti!!!

CONÉCTATE AL CLUB + KAÑERO

www.clubmayoral.com

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING



▶NINTENDO ▶Comunicación
▶59,95 € ▶1-4 J

Tienes una casita en un pueblo lleno de amables vecinos donde cada día pasa algo diferente. ¡Esto es vida!

Puntuación 96

BATEN KAITOS



▶NAMCO ▶RPG
▶59,95 € ▶1 J



Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!

Puntuación 96

BATMAN BEGINS



▶EA GAMES ▶Acción-sigilo
▶60,95 € ▶1 J

Batman protagoniza su juego más logrado. La acción se combina con el mejor sigilo, como en la película.

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1 J

Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



▶BANDAI ▶Lucha 3D
▶39,95 € ▶1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY



▶EA GAMES ▶Acción
▶59,95 € ▶1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶29,95 € ▶1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



▶SQUARE-ENIX ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1-4 J

Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 93

FIFA 06



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶54,95 € ▶1-4 J

Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intuitivo.

Puntuación 95

GEIST



▶NINTENDO ▶Aventura 3D
▶59,95 € ▶1-4 J

Combina aventura y acción 3D, eres un fantasma y puedes poseer cualquier objeto del decorado. ¡Flipa!

Puntuación 93

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



▶EA GAMES ▶Aventura
▶59,95 € ▶1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION



▶VIVENDI-UNIVERSAL ▶Acción
▶44,99 € ▶1 J

La acción hace honor a la carátula. Te esperan horas y horas de destrucción enfurecida y terrriblemente divertida.

Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES

NBA LIVE 06



▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶59,95 € ▶1-4 J

Por un lado, cuentas con unos gráficos fieles a la realidad en cuanto a jugadores y movimientos. Por el otro, el control ha cambiado para dar más profundidad a tus jugadas. Y en total, ¡un espectáculo de juego!

Puntuación 93

KILLER 7



▶CAPCOM ▶Acción-aventura
▶44,95 € ▶1 J

Es una aventura fuerte, violenta, con un argumento muy elaborado que, si tienes más de 18 años, te atrapará.

Puntuación 92

LOS CUATRO FANTÁSTICOS



▶ACTIVISION ▶Acción
▶59,95 € ▶1-2 J

Vive la acción de la peli controlando a los cuatro superhéroes con todos sus alucinantes poderes y combos.

Puntuación 88

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

▶NINTENDO ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Tablero
▶29,95 € ▶1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Tablero
▶29,95 € ▶1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6



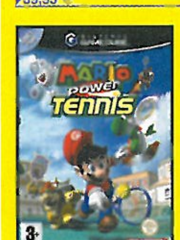
▶NINTENDO ▶Tablero
▶59,95 € ▶1-4 J

¡Menuda fiesta! Trae hasta micro con el juego. Eso y... ¡75 nuevos minijuegos!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS

▶NINTENDO ▶Tenis
▶59,95 € ▶1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



▶NINTENDO ▶Golf
▶59,95 € ▶1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MOH EUROPEAN ASSAULT



▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶60,95 € ▶1-4 J

Dirige tu propio batallón y vive el desembarco aliado en Europa con un realismo y unos combates totales.

Puntuación 93

MOH RISING SUN



▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 92

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura 3D
▶29,95 € ▶1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo lo han incluido en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 98

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)



▶KONAMI ▶Espionaje
▶29,95 € ▶1 J

La versión especial para CUBE tiene un motor gráfico flipante, nuevos movimientos y emociones de cine.

Puntuación 94

METROID PRIME 2 ECHOES

▶NINTENDO ▶Aventura 3D
▶59,95 € ▶1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 99

NFS: UNDERGROUND 2



▶EA GAMES ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PAPER MARIO LA PUERTA M.



▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 94

POKéMON COLOSSEUM

▶NINTENDO ▶RPG-combate
▶59,95 € ▶1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



▶UBISOFT ▶Aventura
▶59,95 € ▶1-2 J

Sam Fisher vuelve a alucinar a los jugones de CUBE con sus sigilosos movimientos, armas y útiles gadgets.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 4
CAPCOM · Aventura
59,95 € · 1 J



Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GC. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, pruébalo y él te convencerá.



Puntuación 98

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J

Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad visual, sonora y jugable.

Puntuación 94

TALES OF SYMPHONIA
NINTENDO · RPG
59,95 € · 1-4 J

Argumento épico, calidad visual por todos lados y combates para cuatro amigos. ¡Juegazo de Rol habemus!

Puntuación 94

STARFOX ASSAULT
NAMCO · Acción
49,95 € · 1-4 J

Un juego de acción flipante, con gráficos de locura, un sonido "de la casa" y, de regalo, un modo versus.

Puntuación 94

WARIO WARE
NINTENDO · Microjuegos
29,95 € · 1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)
NAMCO · Lucha
29,95 € · 1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Aventura/plataformas
29,95 € · 1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

ZELDA FOUR SWORDS
NINTENDO · Acción-RPG
59,95 € · 1-4 J

¿Tienes 3 amigos con una GBA? Pues jugad un clásico Zelda...¡los 4 a la vez!

Puntuación 94

SSX ON TOUR
NUEVO





EA GAMES · Snowboard-Esquí
59,95 € · 1-2 J

Puedes elegir entre tabla de snow o esquís y ofrece 15 esquiadores, ¡Mario, Luigi y Peach incluidos!

Puntuación 92

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Lucha
29,95 € · 1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Acción-RPG
29,95 € · 1 J

Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 euroos!

Puntuación 98

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D
1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. GEIST
3. METROID PRIME
4. KILLER 7
5. STARFOX ASSAULT

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS
1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS
1. FIFA 06
2. FIFA STREET
3. MARIO POWER TENNIS
4. NBA LIVE 06
5. SSX ON TOUR

LOS MEJORES DE AVENTURAS
1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS
1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

NINTENDO DS

ADVANCE WARS DUAL STRIKE
NINTENDO · Estrategia
39,95 € · 1-8 J

La estrategia más jugable y divertida con uno de los clásicos de Nintendo. Editor de mapas y multijugador.

Puntuación 91

MADAGASCAR
ACTIVISION · Acción
49,95 € · 1-2 J



Un plataformas de cine que derrocha simpatía y jugabilidad a raudales. ¿Te gustó la peli? Pues...

Puntuación 83

PROJECT RUB
SEGA · Minijuegos
39,95 € · 1 J



Pruebas divertidísimas para ligarte a una bella señorita, que usan la pantalla táctil y el micro al máximo.

Puntuación 90

SUPER MARIO 64 DS
NINTENDO · Aventura
39,95 € · 1-4 J

La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más personajes, niveles, minijuegos y modo para 4.

Puntuación 96

ANOTHER CODE
NINTENDO · Aventura
39,95 € · 1 J

Uno de los juegos más originales para DS. Una aventura con puzzles a tope y mucha diversión táctil.

Puntuación 91

METEOS
BANDAI · Puzzle
39,95 € · 1-4 J

Un puzzle adictivo, rápido y muy divertido. Algo así como un Tetris cibernético lleno de sorpresas.

Puntuación 91

RAYMAN DS
UBISOFT · Plataformas
44,95 € · 1 J



Rescata a 1000 Lums dorados saltando por un mundo 3D repleto de enemigos y buen humor.

Puntuación 89

WARIO WARE TOUCHED!
NINTENDO · Microjuegos
39,95 € · 1 J

Si quieres saber por qué DS es diferente, sopla, chilla, toca y, sobre todo, disfruta con este genial Wario.

Puntuación 96

BOMBERMAN
HUDSON SOFT · Arcade
39,95 € · 1-8 J



Un clásico de siempre que viene renovado con ítems especiales, opción táctil... y mucha diversión.

Puntuación 84

NFS UNDERGROUND 2
EA GAMES · Carreras
44,95 € · 1-4 J



Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para dejar tirados a los contrincantes y minijuegos táctiles.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2
ACTIVISION · Acción
49,95 € · 1 J



Líate a mamporros con los clásicos super-villanos, en una mezcla de 2D y 3D de lo más atractivo.

Puntuación 84

YU-GI-OH NIGHTMARE T.
NUEVO



KONAMI · Estrategia
39,95 € · 1-2 J

Te esperan combates sin cables, con más de mil cartas para mover por la táctil y molones monstruos en 3D.

Puntuación 85

CASTLEVANIA DS
KONAMI · Aventura
36,95 € · 1-2 J



Acción a tope, gráficos flipantes y mucha magia para la nueva entrega de la saga en tu marchosa DS.

Puntuación 93

NINTENDOGS
NUEVO





NINTENDO · Mascota
39,95 € · 1-2 J

Vas a alucinar con las nuevas mascotas de Nintendo. ¡Son adorables!

Puntuación 99

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
UBISOFT · Espionaje
39,95 € · 1-2 J



Si eres fan de Fisher, pruébalo. Buen desarrollo, mejor ambientación, pero no muy buen uso de la cámara.

Puntuación 80

YOSHI TOUCH & GO
NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-2 J

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

FIFA 06
NUEVO

EA SPORTS · Fútbol
44,95 € · 1-4 J

El fútbol se estrena en DS con un juegazo vibrante, rápido, en 3D y con un modo multi apasionante.

Puntuación 90

POKéMON DASH
NINTENDO · Carreras
39,95 € · 1-2 J



¡Pikachu te necesita! Agarra el lápiz, empieza a frotar la pantalla táctil y gana a todos los Pokémon. ¡Corre!

Puntuación 82

STAR WARS EPISODIO III
UBISOFT · Acción
39,95 € · 1-2 J



Elige entre Anakin u Obi-Wan para repartir sablazos y demostrar tu Fuerza a cientos de rápidos clones.

Puntuación 84

ZOO KEEPER
IGNITION · Puzzle
39,95 € · 1-2 J

Pon a un puñado de animales como excusa para pasártelo en grande con un puzzle táctil simple e intuitivo.

Puntuación 88

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2



NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 90

BANJO-PILOT

▸THQ ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J

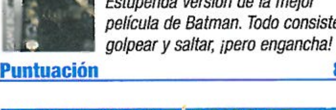
Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.

Puntuación 89

BATMAN BEGINS



▸EA GAMES ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J



Estupenda versión de la mejor película de Batman. Todo consiste en golpear y saltar, ¡pero engancha!

Puntuación 87

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...



▸2K GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.

Puntuación 82

CT SPECIAL FORCES 3





▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación 91

DONKEY KONG COUNTRY



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY 2

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING



▸NINTENDO ▸Plataformas-Puzzle
▸39,95 € ▸1 J

¿Saltos? Sí, pero de enganche en enganche. Te balanceas y te lanzas al siguiente. Atípico pero genial.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE



▸BANDAI ▸Acción-Lucha
▸36,95 € ▸1-2 J

Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.



▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY



▸EA GAMES ▸Acción-aventura
▸21,95 € ▸1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción, es fiel a la peli, y ahora tiene un precio apoteósico.

Puntuación 91

FINAL FANTASY TACTICS

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸RPG
▸36,95 € ▸1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 96

HAMTARO RAINBOW RESCUE



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.

Puntuación 83

HARRY POTTER 3



▸EA GAMES ▸RPG
▸39,95 € ▸1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

LOS 4 FANTÁSTICOS



▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸49,95 € ▸1 J

Todos los golpes de los Fantásticos y la acción salvaje dentro del mismo argumento que vimos en la película.

Puntuación 83

KINGDOM HEARTS

▸SQUARE-ENIX ▸RPG-Acción
▸39,95 € ▸1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

POKéMON ESMERALDA

NINTENDO/GAMEFREAKS ▸RPG
44,95 € ▸1-5 J

En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo.

Puntuación 98

KIRBY NIGHTMARE...



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

LA TERCERA EDAD



▸EA GAMES ▸Estrategia-RPG
▸49,95 € ▸1-2 J

Nuevo «Señor de los Anillos» con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.

Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)



▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸19,95 € ▸1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?

Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J



Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

LOS URBZ



▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸49,95 € ▸1 J

Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.

Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 93

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Carreras
▸36,95 € ▸1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO PARTY ADVANCE



▸NINTENDO ▸Tablero
▸36,95 € ▸1-2 J

La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO & LUIGI



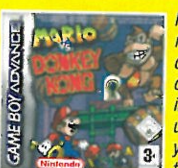
▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-2 J

Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO VS DONKEY

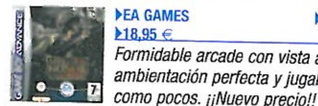
▸NINTENDO ▸Plataformas-puzzle
▸39,95 € ▸1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! la única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR



▸EA GAMES ▸Acción
▸18,95 € ▸1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos. ¡¡Nuevo precio!!

Puntuación 91

MEGAMAN



▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.

Puntuación 87

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸19,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. Genial ambientación, y ahora no menos genial precio.

Puntuación 93

METROID ZERO MISSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

POKéMON ROJO Y VERDE

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸49,95 € ▸1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸49,95 € ▸1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 96

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



▸SEGA ▸Pinball
▸49,95 € ▸1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS: EPISODIO 3



▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1-2 J

Un juego cañero que no sólo vive del nombre de la película. Por sí mismo es un pedazo de arcade.

Puntuación 91

STEEL EMPIRE



▸ZOO DIGITAL ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J

Un perfecto exponente de los mata-mata de los 80. Si tienes ganas de machacar aviones, ¡"insert coin", tío!

Puntuación 90

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL





▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸37,95 € ▸1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA



▸SQUARE ENIX ▸RPG-acción
▸39,95 € ▸1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS. NES CLASSIC

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON ESMERALDA
2. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
3. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
4. KINGDOM HEARTS
5. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

LOS MEJORES DE ACCIÓN

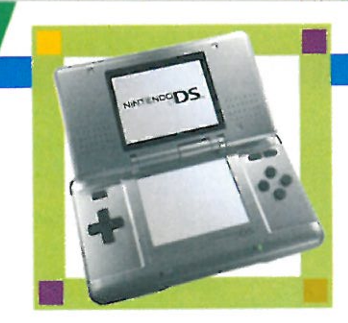
1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
5. STEEL EMPIRE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ



Apúntate estos consejos si quieres criar a un cachorro fuerte, divertido y obediente.

NINTENDOGS



- Primeros consejos para todas las ediciones.
- Cómo hacer que tu mascota triunfe en todos los concursos: habilidad, disco y obediencia.
- Trucos para que aprenda rápidamente.

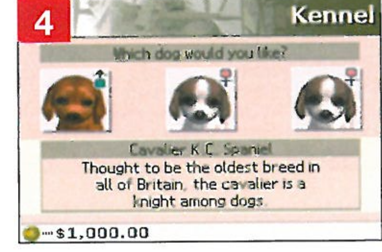
CÓMO SER EL MEJOR ADIESTRADOR

Seguro que estás tan emocionado/a con tu nuevo «Nintendogs» que no sabes ni por dónde empezar a cuidar a tu mascota virtual. ¡Que no cunda el pánico! Aquí estamos nosotros para poner un poquito de orden y ayudarte con los primeros pasos: elegir a tu perrito, alimentarlo, enseñarle trucos...


1


2


3



4

TU PRIMER CACHORRO

Enhorabuena! Acabas de empezar a jugar a Nintendogs y eres un feliz muchachito o muchachita que tiene suficientes euros en su bolsillo como para comprarse un cachorrito. Y allá vas, a la tienda de animales a pillarte uno que te encante. De repente apareces en la puerta del criadero [1]. Allí debes golpear varias veces con el puntero para que te abran la portezuela. Una vez dentro tienes dos opciones, "comprar" y "mirar". Ahora mismo te explicamos qué hacer.

Opción Mirar

Si eliges esta opción, apareces en un **patio por el que corretean tres perritos (un chihuahua, un labrador y un teckel)**. Este es el lugar ideal para que empieces a usar el puntero y veas cómo interactuar con los perritos. Puedes llamar su atención punteando sobre la pantalla [2], acariciarlos, cogerles de la patita... Cuando quieras salir de esta opción simplemente tienes que pulsar sobre la flecha roja de la parte superior izquierda de la pantalla.

Opción Comprar

Cuando decidas cuál es la raza que te mola más para tu primer perrito, pulsa sobre ella con el puntero. En ese momento aparecerás en un lugar en el que **tres cachorros de esa raza juegan entre ellos** [3]. En la pantalla superior puedes ver a los tres correteando, mientras en la pantalla inferior aparecen sus caras y su sexo [4]. En ese momento, si pulsas sobre las caritas podrás ver una **pequeña descripción de su personalidad.** Cuando encuentres a uno que te guste especialmente, y que creas que va con tu carácter, pulsa sobre "comprar" y, enhorabuena, ¡ya tienes tu primera mascota!

Un pequeño truco. *Si el género, el carácter o el color de los perros no te convencen, no pasa nada. Pulsa sobre la flecha roja y vuelve para atrás. Cuando entres de nuevo, la gama de perritos habrá cambiado. Haz esto todas las veces que quieras hasta que por fin encuentres a tu cachorro ideal.*

GÁNATE SU CONFIANZA

Una vez en casa, puedes ver a tu nuevo amigo en la pantalla superior. El pobre está acobardado por el cambio repentino de escenario [5]. Es el momento de hacerte su amigo y ganarte su confianza. Lo primero que debes hacer es tocar con el


5


8



6


7


9


10

puntero sobre el círculo que hay justo en el centro de la pantalla táctil [6]. Cuando lo hagas sonará un silbidito. Hazlo varias veces hasta que tu perrito se acerque y aparezca en la pantalla táctil. Ya puedes interactuar con él, así que **acarícialo hasta que salgan unos brillos. Eso significa que ya está a gusto contigo y no volverá a tener miedo.**

PONLE UN NOMBRE

Antes de cualquier otra cosa, debes hacer algo muy importante: **ponerle un buen nombre a tu cachorro.**

¡Pronuncia bien!
Elige un nombre fácil de pronunciar y que no suene mal, ya que vas a tener que repetirlo muchas veces. También es aconsejable que estés en un lugar sin mucho ruido ambiente o el micrófono puede no funcionar bien.

Cuando hayas decidido su nombre, pulsa sobre el botón que aparece en la pantalla táctil. Al hacerlo saldrá un círculo con un micrófono dentro que te indica el tiempo que tienes para hablarle al micro [7]. Ese es el momento en el que debes decir claramente el nombre de tu mascota. Procura no acercarte demasiado al micrófono, tampoco es necesario que chilles, simplemente habla normal. **Si el perrito te ha entendido, se iluminará una bombillita sobre su cabeza** [8]. Si no te ha entendido, aparecerán un montón de signos de interrogación [9]. Después de repetir correctamente el proceso varias veces, aparecerán unos destellos sobre la cabeza del cachorro y sonará una musiquilla de victoria. Eso quiere decir que por fin ha aprendido su nombre. Lo siguiente que vas a ver es un teclado en la pantalla táctil, que invita a escribir el nombre de tu perro. Después, prueba a llamar al cachorro por su nombre varias veces hasta que se acerque a ti. ¡Hala, tu mascota ya está contenta con su nombre!

EL PRIMER TRUCO

Es hora de enseñarle al cachorro su primer truquito. Debes empezar por algo sencillo, como **hacer que se siente.** Coge el puntero, ponlo sobre su cabeza y ve arrastrándola hacia abajo hasta que acabe sentándose. Vale, si lo has hecho bien en la esquina superior derecha de la táctil **aparecerá un círculo con una bombilla dentro** [10]. Pulsa sobre este icono y volverá a salir en pantalla el simbolito del micrófono de antes. A partir de aquí el proceso es el mismo que has usado para ponerle nombre al perro. Di una palabra para que el cachorro la asocie con el acto de sentarse, "sit" por ejemplo (procura que sea fácil de pronunciar y de recordar). Vuelve a hacer que se siente, toca la bombillita y repite la palabra. Así sucesivamente hasta que al final lo aprenda. Volverá a aparecer el teclado para que escribas la nueva palabra. ¡Y ya está! ¡Cada vez que digas "sit" (o lo que hayas elegido) tu perro se sentará! Siguiendo este mismo proceso ya puedes enseñarle todos los trucos que quieras.

Primero, el puntero
Experimentando con el puntero puedes conseguir que tu perrito haga cosas que ni imaginabas que podía hacer, como saltar o perseguirse la cola. Cuando descubras cómo hacerlo con el puntero, podrás enseñarle el truco usando solamente el micrófono.

CUIDADOS BÁSICOS

¿Cómo está?

Entre los muchos menús del juego hay una opción especialmente importante: la ficha que muestra el estado del perro. Puedes acceder a ella desde el menú principal, tocando con el puntero sobre el nombre de tu perrito, que aparece justo debajo de su cara. En este menú puedes ver los siguientes datos: **tu nombre, el tiempo que has pasado con tu cachorro, lo limpio que está, si tiene hambre o sed y qué es lo último que ha comido** el animalito.

¿Tiene hambre?

Si el perrito tiene más hambre y sed que tú después de un buen partido de fútbol, pásate por la tienda y compra algo de comida y bebida.

"DOG-CONSEJO"

ELIGE EL CARÁCTER DE TU MASCOTA

Fíjate muy bien en el carácter de cada perrillo antes de comprarlo. Hay cachorros muy activos y revoltosos, y otros mucho más pasivos. Pero eso no es todo, su raza también determina en buena parte su comportamiento y la forma en que debes cuidarlo. El Yorkshire Terrier, por ejemplo, es un perrito de compañía. De muy pequeño tamaño y patitas cortas, al principio se cansará muy rápido. Así que sal a pasear con él siempre que puedas para aumentar rápido su resistencia.



"DOG-INFORME"

LAS RAZAS DE TODOS LOS CARTUCHOS

Cada versión de «Nintendogs» incluye seis razas. Pero no te preocupes, podrás tenerlas todas en tu cartucho. El mes que viene te lo contaremos.

Nintendogs Chihuahua y Compañía:
- Chihuahua
- Pastor Alemán
- Boxer
- Cavalier King Charles Spaniel
- Yorkshire Terrier
- Pastor de Shetland



Nintendogs Teckel y Compañía:
- Teckel
- Golden Retriever
- Beagle
- Carlino
- Husky Siberiano
- Shih Tzu



Nintendogs Labrador y Compañía:
- Labrador Retriever
- Schnauzer Miniatura
- Caniche Toy
- Welsh Corgi Pembroke
- Pinscher Miniatura
- Shiba















El cachorro comerá o beberá hasta que se le pase [11]. Cuando termine, pulsa sobre la caja de cartón vacía de la parte izquierda de la táctil, así guardarás lo que sobre (si es que sobra algo). También hay otro tipo de comida que es una especie de golosina de recompensa. **Estas chucherías [12]** motivarán a los cachorros y los harán más felices.

Mantenlo limpio

Cuando el perro esté muy sucio, lo notarás por el montón de pulgas que saltan a su alrededor. Pero bueno, a veces no estará tan sucio como para eso (¡qué descuidado!), así que te aconsejamos que no pierdas de vista la ficha de tu cachorro. Ahí también puedes ver si tiene pelo largo o corto. Con esa información acude a la tienda y **compra un champú para su tipo de pelo [13]**. Y haz lo mismo con los cepillos. Ya en casa elige el champú y prepárate para bañar a tu mascota. Primero enjabónalo con la esponja, frotando con el puntero sobre la pantalla (ya verás qué cara de gustito pone) [14]. Después **toca el icono de la ducha y aclávalo.** ¡Has dejado a tu mascota más que brillante! Haz lo mismo con el cepillo.

VÁMONOS DE PASEO

Elige el recorrido

Ya es hora de sacar a tu cachorro a dar una vuelta. **Elige la opción salir a pasear** y aparecerá en la táctil un mapa de la ciudad en el que debes trazar con el puntero el recorrido que quieres hacer [15]. El camino empieza en tu casa y debe terminar allí. **Al principio, los paseos son muy cortos, ya que tu cachorro no aguanta** mucho: mira su resistencia en la barra a la izquierda de la pantalla. A medida que des más paseos, su resistencia crecerá. Así que intenta sacar a pasear a tu cachorro un par de veces al día. Aquí tienes **algunos consejos para trazar un buen recorrido:**

- Intenta pasar por tantos **"bloques interrogación"** como sea posible.
- **Haz el trayecto tan largo como sea posible,** así aumentará su resistencia más rápidamente.
- **Elige los lugares a los que quieres ir:** la tienda de descuento, el parque, circuito de obstáculos...
- **Borra y vuelve a dibujar el trazado** tantas veces como quieras hasta que estés contento con él.

Tira de la correa

Durante el paseo llevas a tu perro atado de la correa. Arrastrándola con el puntero puedes hacer que tu perrillo vaya más "alegre" (tira hacia delante) o que se detenga (tira hacia atrás). **En la calle puedes encontrar objetos de dos tipos: paquetes de regalo y restos de basura.** Si es un regalo, detén a tu perro para que lo recoja y te lo lleve. Si es basura, tira rápido de la correa o acabará sucio y enfermo. Pero lo más importante es que **tu cachorro aprovecha el paseo para hacer sus necesidades.** Cada vez que hace pipí aparece un círculo azul en el mapa que significa que ha marcado su territorio. Cuando hace caca, en cambio, debes tocar con el puntero sobre los excrementos para limpiar la calle [16]. Si no lo haces, acabarás perdiendo puntos como entrenador.

Si me encuentro un regalito...

Cuando pasas por un "bloque interrogación" pueden ocurrir dos cosas: **que el perrito encuentre un regalo o que te topes con el cachorro de otro entrenador [17].** En este caso puedes intentar que tu perro se haga amigo del otro. ¡Pero ten cuidado, no siempre sale bien! Si acercas

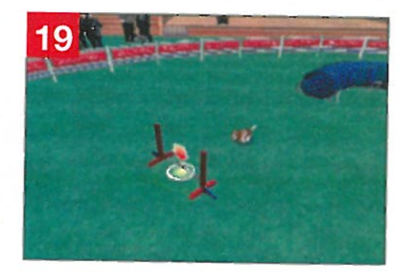




17



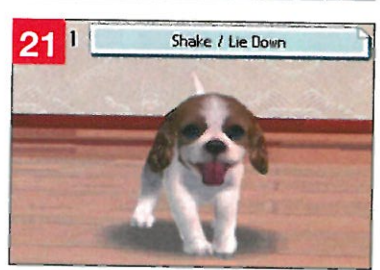
18



19



22



21



20

tu perrito al otro y empiezan a caminar juntos, ¡es cosa hecha! Si empiezan a perseguirse el uno al otro, vete o la cosa acabará mal.

! *Encuentros caninos.* *Cuando te cruces con otro perro puedes predecir más o menos lo que va a suceder. Fíjate en la actitud del otro cachorro. Si está tumbado y tranquilo, es muy probable que se hagan amigos. Si está nervioso y tira mucho de la cadena, no hay demasiado futuro en la relación. Si además tu perrito ha marcado su territorio en una zona cercana, es posible que se disputen el dominio del terreno, así que mejor despídete y aléjate de ahí ya mismo.*

Respira aire puro

Hay dos parques en el mapa. Son lugares amplios y espaciosos en los que tú y tu cachorro podéis jugar con otros perritos. Aunque en realidad su principal función es **practicar el lanzamiento de disco** [18].

Test de agilidad

Este edificio está representado con el dibujo de un perro saltando una valla. Se trata de un **circuito de obstáculos en el que practicar las pruebas de agilidad.** Lo mejor es visitar mucho este lugar para tener opción de ganar los concursos [19].

Pilla objetos más baratos

Las tiendas de descuento so los **edificios con el dibujo de un hueso en lo alto.** Las ventajas de estas tiendas con respecto a la tienda normal del menú son dos: los productos están a un precio rebajado y a veces puedes conseguir objetos que no verás en la tienda normal. Pásate por aquí para pillar gangas originales a tope.

CONCURSOS

La forma de ganar dinero y seguir manteniendo a tu perrito (o perritos) pasa por **participar en los tres tipos de competición que hay en el juego.** Cada competición tiene cinco niveles de dificultad. A mayor dificultad, mayor premio. Pero recuerda, antes de participar en cualquiera de los concursos, **asegúrate de dar bien de comer y de beber a tu mascota.** Además, es importante que hayas entrenado mucho antes.

¡Coge el frisbi!

El concurso de disco tiene los premios más bajos. En cambio, el entrenamiento es muy fácil y depende sobre todo de tu habilidad. Lo único que debes hacer es **comprar un disco y lanzárselo a tu perrito para que vaya a recogerlo** [20]. En la casa hay poco espacio para practicar, así que mejor vete al parque cuando no haya otros perrillos que nos descentren. Al principio tu cachorro correrá poco, no saltará, tardará en regresar con el disco y tendrás que "luchar" con él para quitárselo. Pero poco a poco mejorará sus habilidades. **En el concurso ganarás más puntos cuanto más lejos recoja tu perro el disco.** Si lo coge al vuelo, ganarás un punto extra.

Un perro acróbata

Puedes **entrenar para la prueba de agilidad** en **el gimnasio de la ciudad.** Aquí se trata de puntear sobre el lugar al que quieres que vaya tu cachorro. **Llévale hasta los obstáculos e intenta que los supere.** Al principio fallará mucho, pero cuanto más insistas más rápido y mejor lo hará. Finalmente, el perrito lo hará todo solo y bien. A medida que aumente el nivel de dificultad de la prueba habrá más obstáculos, así que no olvides entrenar en el gimnasio antes de lanzarte a la competición. Los obstáculos que debes superar son **vallas, tubos, dobles vallas, balancines y slaloms.**

¿Le llamas y no te hace ni caso?

Para ganar en los concursos de obediencia debes **demostrar la habilidad de tu cachorro para acatar órdenes** [21]. Lo principal es que le enseñes muchos trucos y practiques muchas veces. **Cuando haga un truco bien, acaríciale** y aparecerán unos brillos. A base de repetir el proceso, el perro irá asimilando el truco cada vez mejor.

! *El hueso motivador.* *De vez en cuando, al acariciarle tras hacer un truco, aparecerá el dibujo de un hueso amarillo* [22]. *Cógelo y dáselo al cachorro, reforzarás su aprendizaje.*

Reforzar el aprendizaje es vital, ya que en los niveles más difíciles tu cachorro debe mantenerse haciendo el truco durante algún tiempo. Ojo, aquí es donde ganarás más dinero.

"DOG-CONSEJO"

NAVEGANDO POR EL MENÚ DE OBJETOS

Todos los objetos que puedes encontrar en el juego aparecen divididos en varias categorías, mediante un sistema de cajas de lo más sencillo. La división es esta [A]:



Ejercicio.
- **Aquí encontrarás todos aquellos juguetes que sirven para mantener en forma a tus perritos:** huesos de diferentes tipos, discos, todo tipo de pelotas (de tenis, balón de fútbol, bola de goma...). Todos ellos son juguetes de "coger y lanzar".

Juguetes.
- **Los juguetes sirven tanto para hacer ejercicio como para divertir a los cachorros:** cada uno de estos objetos se utiliza de una forma diferente. Para hacer pompas debes soplar al micrófono, la cuerda sirve para estirarla mientras un cachorro muerde un extremo... Todos los juguetes son divertidísimos.

Accesorios.
- **Son los complementos que puedes usar para poner guapo a tu perro:** collares, pajaritas, sombreros [B], gafas... Existen varias formas de conseguir accesorios. La más sencilla es comprarlos en la tienda, pero si realmente quieres cosas chulas, lo mejor es ir a la tienda de descuento o recoger todos los regalos que encuentres durante los paseos.



B

Cuidados.
- **Son los objetos más importantes, los que sirven para mantener sano a tu cachorro:** comida para perros, agua, leche, champús, cepillos...

Música.
- **Ítems musicales variados:** un teclado, un disco para grabar tu voz...

Reloj.
- **Pon en hora tu calendario:** el juego se desarrolla en tiempo real, así que poner bien la hora es importantísimo.

Y además...
- **Los objetos extraños que también sirven de juguetes:** un marco, una hucha, un paquete de pañuelos, naves espaciales... De todo un poco.



No te quedes atascado: el mundo está en peligro y depende de ti.

LOS CUATRO FANTÁSTICOS



- Completa esta brutal aventura paso a paso.
- Descubre todos los secretos ocultos.
- Saca el máximo partido de tus 4 Fantásticos.

TODA LA ACCIÓN, GOLPE A GOLPE

La aventura con más acción de los 4F tiene mil y un secretos. Puedes avanzar soltando tortazos y acabar el juego; pero si lo que quieres es ganar todos los puntos, acabar con los enemigos como es debido y obtener todas las mejoras de los superpoderes, no lo dudes, empóllate nuestros consejos.


1


2


3


4

INTRODUCCIÓN

Comienzas la aventura con una fase en la que la idea es pillarle el punto a cada personaje, aprender cómo funcionan las pruebas de interacción con el escenario y ejercitarte en la ejecución de los golpes básicos. Tu misión se divide en varias partes, con objetivos y personajes variables. Te será especialmente útil darle a la pausa, repasar los objetivos y ver las mejoras disponibles. Debes diferenciar entre **objetivos principales**, que hay que cumplir "sí o sí"; los **secundarios que se añaden por el camino** y los **extra, para ganar más puntitos.** En esta fase, los enemigos serán robots un poco paquetes para que te entrenes.

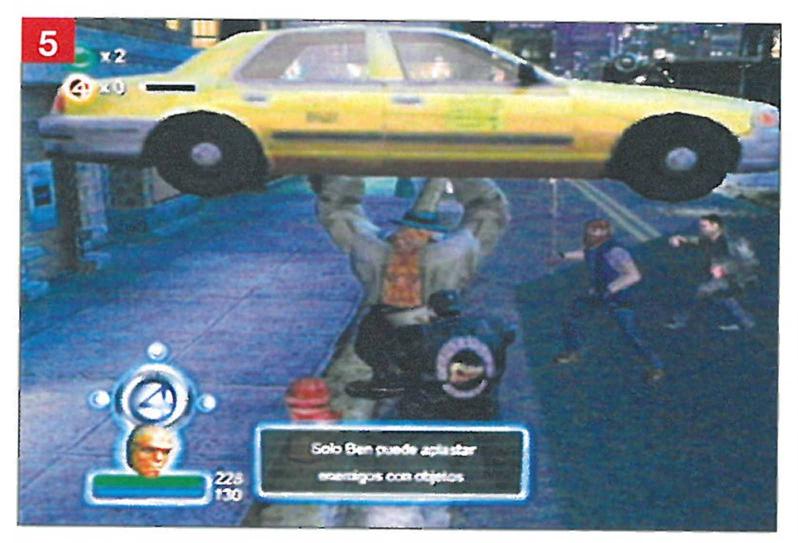
INTRO 1: Iniciamos con Ben en el espacio. Nuestro objetivo es **activar los escudos manualmente, en menos de cinco minutos**. Nada más empezar encuentras una especie de moneda que es un secreto 4F [1]. Avanza por la pasarela y ve cerrando los escudos [2]. En el camino, evita los meteoritos que te caen [3].

INTRO 2: Ahora estás en el centro médico con Reed. **Tu objetivo es encontrar a Sue**. Acércate a la puerta con Reed y pulsa X junto al control que hay a su izquierda. Libera al robot protector que te acompañará un rato en la misión. En la siguiente habitación tendrás que usar el **puño largo** de Reed para atizar a los robots que vuelan en la ventana [4]. En el pasillo puedes encontrar el símbolo 4F en una esquina. Sigue hasta la sala de la computadora y **piratéala**.

INTRO 3: Johnny también tiene ganas de marcha. Debes **huir y encontrar a la enfermera**. Sal y avanza por el pasillo. En una sala, a la izquierda está el secreto 4F. Cuando llegues al vestíbulo, **enciende unos tubos** que hay al fondo lanzando llamas desde lejos. En el siguiente vestíbulo, repite lo de los tubos.

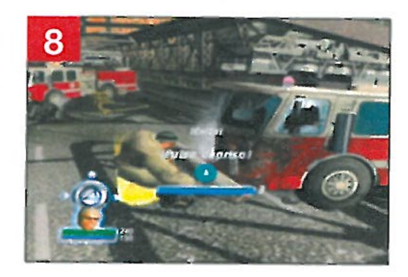
INTRO 4: Por fin llega el debut de Sue. **Tu misión es hallar a Reed**. Debes avanzar con Sue haciéndote **invisible** en la zonas con cámaras de seguridad pulsando la Z de tu mando. Si te fijas bien, las cámaras tienen un halo blanco por delante.En cuanto pases esta zona encontrarás a Reed. Con Reed **puedes abrir el panel**. Pero antes de seguir puedes volver atrás y encontrarás abierta una puerta que estaba cerrada, y dentro está el secreto 4F. Luego verás un campo de fuerza. Crea con Sue **otro campo de fuerza de seguridad** para Reed. Con él, pasa la barrera y podrás desactivar el campo.

INTRO 5: De nuevo, es el turno de Ben. Tu objetivo será **contener al personal de seguridad**, algo no muy complicado para nuestro fortachón. Cuando acabes con todos los robots, llegará el resto de la cuadrilla. Pero antes, usa los combos y destruye la cama para encontrar el secreto 4F.













! Ultrabot

Usa a Ben para darle cera al robot grande y deja que los demás se encarguen de sus esbirros. Si le golpeas seguido aparecerá el remate. Cuando salga esta opción, aprieta los botones en el orden y el momento correcto y... ¡hecho!

BROOKLYN

Bienvenido a Brooklyn. Los enemigos que pueblan esta zona son **bandidos** del motón. Vigila bien a los que llevan objetos. También puedes utilizar el mobiliario urbano y machacarles [5].

BROOKLYN 1: Empiezas con Ben. Tu objetivo es **proteger a Alicia y destruir al Jefe de los matones**. Avanza por la calle repartiendo cera. Pero debes ir tirando a los que están en los balcones [6]. Destruye las columnas del edificio del fondo [7]. Retira la furgoneta que corta el paso y encontrarás el secreto 4F. Por fin estás frente al Jefe de los matones.

BROOKLYN 2: De nuevo, la parejita: Sue y Reed. **Debes detener el alboroto de Ben.** Acaba con los bandidos y retira los escombros con Sue. Ahora, baja con Reed a los civiles que verás colgados. Usa la **bola amarilla** para mover la cámara y visualizar dónde hay civiles en peligro. **Sigue a Ben** hasta la zona del tren. Entre las vías está el secreto 4F. Lo importante aquí es salvar el tren. Usa a Sue y luego, remata con Reed. Acaba con los malos y su jefazo.

BROOKLYN 3: Ben tiene que **salvar el camión de bomberos y a la mujer del coche.** Libera primero a la mujer y luego ve a por el camión [8]. Cuando Ben tire del camión los demás le echarán un cable: Con Reed, le arrastrarás. Luego le tocará a Sue, pero antes de pulsar X con ella en el **símbolo 4F blanco**, puedes ir al otro extremo del puente con Johnny y hallarás el secreto 4F. Ahora sí, **con Sue y Johnny, quita la viga.**

BAJO TIERRA

El Hombre Topo y sus bichejos serán tu pesadilla en este nivel. Ten mucho cuidado con ellos, puesto que lanzan veneno que hará que se crucen tus controles. Eso sí, cuando les tumbes pulsa B y machácalos.

BAJO TIERRA 1: Empiezas la misión con Ben y Reed y **debes defender a los civiles.** Rompe la cabina central de la estación [9] con Ben y **usa los restos para tapar los agujeros del suelo.** Transportar los pedazos es fácil: pulsa X para coger y soltar [10]. Después, avanza hasta las taquillas de la estación. Ahora el objetivo es **salvar a Alicia y llevarla a la entrada.** Pero antes, baja a las vías y ve a la derecha para coger el secreto 4F de la fase. En cuanto retornes con Alicia a la entrada, aparece una gran criatura. Alterna los personajes para pegarle por detrás.

BAJO TIERRA 2: Ahora, con Reed. **Tendrás que registrar las alcantarillas y defender al civil.** Después, usa el panel para abrir las puertas. Abajo, en una alcantarilla lateral está el secreto 4F del panel. Ahora pasa los poyetes y acaba con los secuaces del Hombre Topo. **Al grandullón dale por la espalda.**

PARA QUE TE ENTERES BIEN...

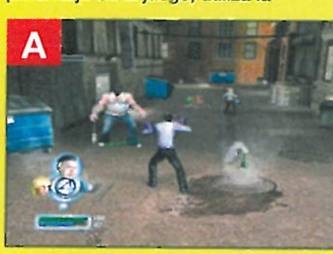
SÍMBOLOS

En cada misión tienes que hallar y coger unas monedas plateadas, que son los secretos 4F. Cuantas más logres, más extras desbloquearás. En los 4F hay tres barras: la de energía (verde), la de supergolpes (azul) y la de supermaniobras (amarilla). La azul se gasta usando combinaciones con el botón Z. La amarilla sólo se activa si encuentras una moneda de ese color. Esta barra se rellena al acertar combos. Al activarla, entras en el supermodo.

CONTROLES COMUNES:

- **Escapar:** Pulsa A varias veces para librarte de un enemigo.
- **Apuntar:** Pulsa L antes de atacar y seleccionarás tu objetivo.
- **Esquivar:** Pulsa "Stick"+ Y y conseguirás esquivar un ataque.
- **Personaje:** Para alternar personaje en el juego, utiliza la cruceta: Arriba es Reed, a la Izquierda está Sue, a la Derecha, Johnny y Abajo Ben.
- **Agarrar:** Pulsando X mueves objetos y enemigos. Si vuelves a pulsar X, los lanzarás.
- **Supermodo:** Pulsa Z + Y para entrar en el supermodo y poder realizar supermaniobras.
- **Combo de equipo:** Pulsa el botón X cuando un compañero tiene agarrado a un rival.
- **Ayuda:** Pulsa Z + cruceta para ayudar a un compañero [A].
- **Remate:** Es una opción que sale cuando un jefe final está acabado. Pulsa X y completa la secuencia de botones que te indica la barra de abajo.

A veces hay unos símbolos 4F en el suelo con un haz de luz. El azul es de Reed, el blanco de Sue, el rojo de Johnny y el dorado es de Ben. Pulsa X al verlos [B].





EL EQUILIBRIO

MÍSTER FANTÁSTICO: REED RICHARDS

El jefe del equipo es un experto pirateando sistemas, computadoras y todo lo que se le ponga delante. Y también sabe usar los puños. Es el personaje más completo: fuerte, pero también con ataques a distancia y, sobre todo, sus famosas minas araña. Siempre que lo tengas a mano úsalo pues es un personaje suficientemente fuerte y hábil como para resolver cualquier sorpresa que te encuentres por el camino.

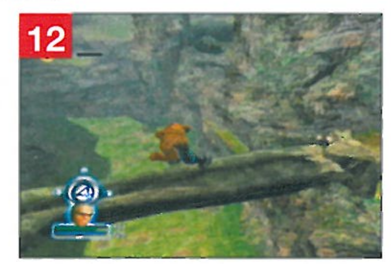

C

En su símbolo azul 4F su prueba es de pirateo: debes organizar unos círculos hasta que salga el símbolo de los 4F. Une las líneas por los extremos y ve probando [C]. También tiene que ayudar a los civiles, pulsando sólo X [D].


D

- **Puño Elástico:** Z+A. Muy útil para llegar a lugares lejanos [E].
- **Puños Giratorios:** Z+B. Este golpe es ideal cuando todos los enemigos te tengan rodeado.
- **Minas Araña:** Z+X. Se mueven solas y explotan con fuerza.
- **Patadón:** A,A,B.
- **Superpuño:** B,B,A.
- **Mazo:** A,B,B.
- **Goma Elástica:** B,A,A.
- **Porra:** A,B,A,A.
- **M. Neumático:** B,A,B,B.

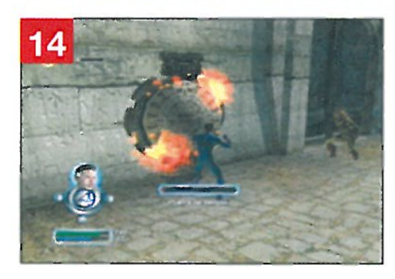

E


12


13



11


14


15


16

BAJO TIERRA 3: Es el turno de Johnny y su objetivo es **destruir la madriguera de los topos**. Evita que escapen los 15 portadores de huevos. Acaba con ellos y rompe una estructura de metal cercana para pillar el secreto 4F. Bloquea la ruta de escape de los topoides. Al más grande, dispárale fuego desde lejos.

BAJO TIERRA 4: Cada cierto tiempo, uno de los topoides que surgen en pantalla acarrea **un saco con el símbolo 4F** dentro.

! Moleman
Actúa con Sue y, cuando surja el símbolo 4F blanco, pulsa X. Saldrá uno más al otro lado... Una vez inmovilizado, utiliza los ataques a distancia de Johnny o Reed.

TIKAL

La aventura te ha llevado a un sitio un tanto exótico. El objetivo que será común a cada parte consiste en **reunir los trozos de meteorito**. En esta parte de la misión encontrarás **arañas y esbirros de Diablo**. Las arañas son bastante pesadas y las más grandes te inmovilizarán con su tela. Para librarte, pulsa A repetidas veces. En estos escenarios también debes atender un pelín al suelo pues **hay trampas bajo las hojas...**

TIKAL 1: Ben debe **encontrar el templo Azteca**. Avanza, pilla el primer trozo de meteorito y acaba con las arañas. Si van en grupo, dale un repaso a la grande primero y luego ve a por las demás. Al cruzarte con los tres primeros guerreros aztecas, no sigas, ve a la izquierda rompiendo los árboles y las rocas; **coloca la estatua en su sitio** y consigue el secreto 4F. Ahora avanza, **zarandea el puente y cruza rápido [11]**. Tras el valle de piedras, sube y acaba con los enemigos que hay. Luego **rompe una especie de menhir** que hay a la izquierda y cruza por él para coger el símbolo 4F dorado **[12]**. Vuelve y avanza hasta la entrada del templo donde está Reed. Con Ben, pon las dos estatuas frente a las caras de piedra. Ahora, **con Reed golpea bien los ojos de los caretos [13]**.

TIKAL 2: Ayuda a Reed a **hallar la entrada al templo**. Sube la escalera y derrota a los aztecas con puños largos. A tu lado, surgirá el secreto 4F. Luego déjate caer por el hueco. Avanza hasta la puerta. Verás **tres sellos de piedra**. Para que la puerta se abra deben estar encendidos y lo conseguirás golpeándolos **[14]**. Detrás de la puerta hay un suelo de pinchos. Coge el meteorito y avanza hasta la siguiente sala con sellos. Pero están más separados así que, para tenerlos todos encendidos, usa **puños largos**.

TIKAL 3: Ahora le toca a Sue. Ve por la escalera de la izquierda hasta el hoyo y **coge el meteorito**. Al hacerlo, el monstruo de piedra cobrará vida. Este enemigo tiene el **punto débil en la espalda**. La idea es hacerte invisible y golpearle por detrás. Cada vez que cae al suelo, se abre un sello en la pared frontal y es el momento de golpearlo. Sal del hoyo por los poyetes de la derecha. Ve a la puerta de la izquierda y salta de poyete en poyete. Mucho cuidado, si estás mucho rato sobre una plataforma, **surge una cuchilla.** Ahora llegas a la sala de las arañas. Al fondo está la araña madre, pero de camino hay pinchos que salen lateralmente de la pared al cruzar los rayos solares. Solución: **da saltitos para no tocar los rayos.** Tras la araña, en una pequeña sala a la derecha está el secreto 4F. Luego ve por la izquierda hasta que puedas subirte a las ramas de la derecha **y coger el meteorito.** Por fin encuentras a Diablo y llega Reed. Tu enemigo revive unas estatuas de piedra y huye. Golpea duro a las estatuas usando a Reed. Vuelve por la puerta y encontrarás más poyetes trampa. Salta y ve hacia la izquierda encontrarás el meteorito. Ve por la derecha y **activa la palanca.**

TIKAL 4: Has llegado al final del capítulo. Por fin **te enfrentas a Diablo en un cuadrilátero de piedra**. En una esquina hay una araña algo oculta, golpéala y obtén tu secreto 4F.

! Diablo
Coge a Ben o a Reed y da vueltas. Si te cruzas con Diablo, dale caña. Cuando se convierte en el monstruo de piedra enorme, evítale y espera a que vuelva a su forma habitual y vulnerable. Además, tras usar la magia está atontado.

MUSEO

¡Con las momias hemos topado! En esta misión te verás con **momias de todos los tamaños y colores**, que intentarán rodearte **[15]**. Incluso invocan a otras momias que son estatuas. Si ves a una rezar junto a una estatua acaba con ella. Y a los dinosaurios atízales sin parar.

MUSEO 1: Empiezas con Reed y Ben. Lo primero es **proteger a los visitantes del museo**. Luego, Reed debe acceder a las sala de control.













¡A piratear ordenadores! Ve hasta el ascensor y manipula la computadora. [16] **El ascensor lateral del Hall está disponible**. Junto al ascensor hay una planta que oculta el secreto 4F. En la nueva sala, salva al civil. Ahora ve al ascensor del fondo que te lleva a la sala de la computadora para que la piratees. Con todo este lío, **Alicia aparece en el Hall y has de salvarla**. Pero tranqui, también está Ben.

MUSEO 2: Ben debe proteger a los civiles. Acaba con las momias de la sala hasta que llegue **el Rey de las Momias** y se lleve a una mujer de rojo. Te toca perseguirle. Avanza y golpea la estatua negra para que te sirva de puente a la zona superior. Entra en el ascensor. Llegas a otra sala donde debes levantar los escombros para liberar al civil y... ¡pillar tu secreto 4F! [17]. Aquí hay unos círculos rojos en el suelo, justo donde nacen las momias. Lo que hay que hacer es **golpear las lámparas que hay arriba**. Luego ve al templo.

! El Rey de las Momias.
Este tipo regenera su energía, o sea que olvídate de él. Lo que debes hacer es romper la pirámide [18].

Ahora **tienes a la mujer de rojo a tu cargo y debes custodiarla**. Vuelve sobre tus pasos evitando que nadie se le acerque. En el Hall, te enfrentas de nuevo al Rey. Menos mal que ha venido Johnny. Evita que te golpee con sus magias y aprovecha que se queda atontado después de hacerlas para darle caña con Ben. Arrincónale.

MUSEO 3: Es la hora de Johnny. **Tienes que arreglar los aspersores**. Avanza y, antes de las tuberías y a la derecha, está el secreto 4F. En la sala del fondo pulsa X sobre el símbolo 4F rojo. Debes darte prisa en **cerrar las tres tuberías** del pasillo. Después hay que activar los aspersores en la sala del fondo. Regresa al ala egipcia.

MUSEO 4: El secreto 4F está en un objeto en la pared de la derecha.

! Horus.
Dispárale desde lejos con Johnny. Y apunta bien a los ojos. Cuando le des unas cuantas veces, empezará a moverse. Sigue lanzándole fuego cuando no tenga escudo. Al final, se enfadará y pillará dos hoces. Repite lo anterior.

TIMES SQUARE

De vuelta a la ciudad. Aquí te vas a topar con muchos robots. Siempre ve primero a por los que disparen. Los peores son los que tienen escudo, pero **se rompen con el botón B** [19].

TIMES SQUARE 1: Reed y Sue van a **proteger a los civiles** [20]. **Rompe la máquina** de la que salen los robots y acaba con ellos machacando sus escudos. Después llega un Robot mayor con una campo de fuerza. La única solución es escapar. Ve saltando muros subiéndote a cajas. En ese camino verás un camión con el secreto 4F en su remolque. Al llegar a una plaza debes aguantar. **En la siguiente plaza, resiste y rompe las máquinas que generan robots.** También hay civiles que proteger. De hecho, debes usar a Reed para bajar a los civiles.

TIMES SQUARE 2: Ben y Johnny se están peleando. Tú eres Ben y lo primero será darle caña a tu amigo para que se le quite la tontería. **Procura arrinconar a Johnny para zurrarle**. Luego manejarás a los dos. Encamínate por la calle de enfrente y protege a los civiles. **Llega a la gasolinera y defiéndela**. Aparecen máquinas con tres bombas. Debes destruir las bombas antes de que se acerquen al combustible. En la parte de arriba a la izquierda del escenario está el secreto 4F.

TIMES SQUARE 3: Seguimos con Ben y Johnny. Disponte a **destruir todos los robots**. Más tarde, llegarán Reed y Sue... los que faltaban. Detrás de uno de los coches quemados encontrarás el secreto 4F.

! Robot Indestructible.
Coge a Johnny y lánzale fuego desde lejos cada vez que pierda el escudo de protección.

LA BÓVEDA

Estamos en una prisión. En este nivel encontrarás robots y presos [21]. **Algunos de los robots disparan rayos que te inmovilizan**. También hay máquinas que generan robots.

LA BÓVEDA 1: Sue debe hallar a Ben. En las puertas hazte invisible y evita los sensores. También vas a encontrar reclusos fuera de las celdas peleándose con los robots. Evita que los eliminen y enciérralos [22]. Hay dos modos de hacerlo: levantándolos con el botón X, o metiéndote tú para que te sigan. Ve de sala en sala encerrando reclusos. Después, sigue **por el pasillo verde del centro** y consigue tu secreto 4F. Ha llegado el momento de liberar a Ben de su jaula.

LA DEFENSA

LA MUJER INVISIBLE: SUE STORM

Sue es la más frágil del grupo. De todos modos, se defiende bastante bien a base de golpes. Sin embargo, su punto fuerte es la defensa: puede ayudar mucho a sus compañeros y protegerles con campos de fuerza [F]. Sus supergolpes son los más chulos e impactantes que verás en tu pantalla de tu televisor [G].



Cuando entras en uno de los símbolos 4F blancos, accedes a sus minijuegos, y los tiene de dos tipos. El primero consiste en mover objetos, fundamentalmente escombros, para abrir paso a los demás del grupo. En el otro se trata de crear campos de fuerza con diversos fines. En ambos casos, la prueba consiste en girar el stick rápidamente hasta completar una barra en un tiempo límite. Pero ojito, porque es contrarreloj. Lo mejor es posar la palma de la mano sobre el stick y girarlo como un loco.



- **Atar:** Z+A. Con este superpoder, La Mujer Invisible congela a sus rivales para que los demás les puedan golpear una y otra vez.
- **Estallido:** Z+B. La Mujer Invisible crea una especie de globo azul a su alrededor que estalla, eliminando a los enemigos que le rodean.
- **Pantalla:** Z+X. Sue lanza un rayo azul hacia delante que hace mucha "pupita" a los enemigos...
- **Patada en salto:** A,A,B
- **Parálisis:** B,B,A
- **Ataque aéreo:** A,B,B.
- **Rugido silenciosos:** B,A,A
- **Espoleta:** A,B,A,A
- **Latigazo:** B,A,B,B



LA CHISPA

LA ANTORCHA HUMANA: JOHNNY STORM

Johnny es un personaje muy divetido. Es el más rápido, tiene supergolpes muy poderosos y ataques de larga distancia. Le falta tener la fuerza de Ben Grim para ser todo un campeón, pero de todas formas, da gusto manejarlo porque va volando y se mueve a mayor velocidad que sus compañeros de equipo. Se trata de un personaje para expertos y jugones.


H

Al entrar en los símbolos 4F de color rojo accedes a sus minijuegos [H]. Para Johnny son diferentes. Hay que tener cuidado y no equivocarse con las demostraciones de fuerza que se le piden a Ben. La Antorcha Humana tiene que usar su fuego para abrir ciertos mecanismos o retirar objetos atascados. La prueba consiste en pulsar el botón A cada vez que te lo indiquen en pantalla. Es decir, no darle como un loco. Cada vez que pulses A en el momento adecuado, la barra se irá llenando hasta que consigas completarla. Pero ten cuidado, porque el tiempo corre en tu contra de nuevo [I].

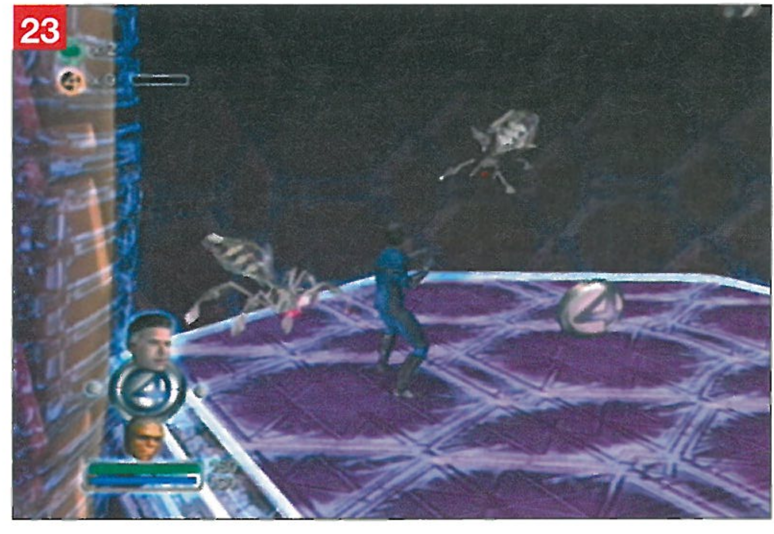

I

- **Bola de Fuego:** Z+A. Johnny lanza lejos una bola de fuego de poca fuerza. Es bastante útil.
- **Vórtice:** Z+B. Se trata de un giro en el suelo y en el aire con pequeñas explosiones de fuego.
- **Muro:** Z+X. Johnny se eleva y lanza fuego hacia el suelo.
- **Quemar:** A,A,B.
- **Carbonizar:** B,B,A.
- **Llamarada:** A,B,B.
- **Rayo de Fuego:** B,A,A.
- **Incinerador:** A,B,A,A.
- **Repercusiones:** B,A,B,B.


24


25


26


23


27


28

Jaula de Ben.

Acaba con los robots y evita los rayos circulares. Luego rompe los cristales azules de las paredes. No te demores, porque el tiempo cuenta. Después de romper dos cristales saldrá un robot mayor: acaba con él y con el resto de cristales.

LA BÓVEDA 2: Llevas a Reed y **debes proteger a Ben hasta que se recupere**. Luego, piratea el ordenador central y abre paso a Ben. Ve por la pasarela hasta el primer ordenador y ve pirateando uno a uno los símbolos 4F del suelo. Avanza y encierra a otros dos reclusos. Continúa tu camino hasta la estancia del fondo y rompe los escudos de la computadora. El ordenador de arriba estará libre. Ahora huye hasta el ascensor. Pero mucho ojito, porque **se escapa Blaastar, un preso duro de roer**. Dale caña con Reed, pero antes de acabar con él, ve a su celda y pilla el secreto 4F.

LA BÓVEDA 3: Sue y Johnny deben **derrotar al Hombre Dragón**. Tras la primera puerta hay un hueco a la izquierda con cajas que ocultan el secreto 4F. Más adelante, el Hombre Dragón querrá derribar el techo. Dale caña hasta que huya. Después abre la puerta con Johnny y **las tuberías de agua** para que Sue pueda pasar. Al final, acorralarás al Hombre Dragón. Deja que Johnny le dispare desde lejos y tú, golpéale con Sue.

LA BÓVEDA 4: Sue y Johnny deben **defender el primer ascensor y sus mecanismos**. En medio de la lucha aparecen Ben y Reed para luchar todos juntos contra el Hombre Dragón. Rompe una caja abajo a la izquierda y consigue tu secreto 4F.

El Hombre Dragón.

Este tipo vuela. Así que hay que tirarle al suelo con Johnny o con Reed y darle buena cera después. No olvides fijar objetivo al disparar.

S.H.I.E.L.D

El escenario es bastante raro y el tipo de **arañas son muy duras de roer**. Intenta que no te ataquen en grupo y haz gala de todos tus supergolpes.

S.H.I.E.L.D. 1: Ben y Reed han de **encontrar a sus dos compañeros de juergas**. Lucha contra las arañas. Si subes las plataformas hacia la derecha está el secreto 4F [23]. **Tira el puente** golpeándolo con Ben para cruzar. Ve a la derecha y golpea desde lejos con Reed al bicho que asoma por el suelo [24]. En la nueva sala te encuentras con **un ser misterioso** y debes investigar quién es. Con el puño de Reed tiras los puentes del otro lado y vas cruzando. Luego llegas a otra estancia con ese bicho que asoma por el suelo. Reed pasa a una nueva sala donde el suelo se hunde. Pero hay unas **zonas azul oscuro que no caen** [25]. Ponte ahí y acaba con todas las arañas. Después llega la lucha contra Annihilus.

Annihilus.

Rompe los pilares donde recarga energía [26]. Lo malo es que tienen un escudo que sólo desaparece cuando está recargando. Intenta golpearle de una forma muy seguida. Y correr a romper un pilar.

S.H.I.E.L.D. 2: Ahora están los 4F juntitos y **dispuestos a acabar con el Gusano de Plasma**. En una pared del recuadro está el secreto 4F.

Gusano de Plasma.

Atiza al gusano en la cabeza, desde lejos, con Johnny o Reed. Debes apuntar. Después, el gusano sube a recargar y aparecen varios pilares. Corre hacia el pilar donde se suba y rómpelo. Para hacer trizas la columna lo mejor será usar a Ben.

ESPACIO

En el espacio los enemigos son más raros, si cabe. Hay **unas plantas que salen de huecos en el suelo** que no puedes matar, así que mejor evítalas. También hay **árboles venenosos y unas avispas** muy molestas [27].

ESPACIO 1: Johnny se va a encargar de **activar los sistemas de mantenimiento visual**. Hay una barra de suministro de oxígeno. Corre por el pasillo, abre la puerta y toquetea en el ordenador para que haya oxígeno. Ahora vuelve por donde habías venido y **activa el generador**. Abre la puerta de la izquierda y quema los avisperos nada más entrar. Aquí hay una puerta a la izquierda; usa el mecanismo que hay a su lado para abrirla. Ahora avanza por el pasillo y **ve quemando los árboles venenosos** desde lejos [28]. Llegas a otra estancia donde al abrir la puerta no se puede pasar porque hay ramas. Incendia esas ramas. En el siguiente pasillo hay **un mutante enorme**. Puedes pasar de él y esquivarlo. Pero puedes atacarle cuando empiece a flotar. Entonces, fija tu objetivo y… ¡dispara! Al destruirlo tendrás el secreto 4F. Ve hacia la cinta andadora. **Pon la cinta a funcionar** y sitúate frente a la computadora de la izquierda. Debes pulsar X en el momento que pase **un frasco verde por el centro de la cinta**.













ESPACIO 2: Sue y Ben deben **encontrar las piezas del escudo**. En la primera sala, acaba con todos los bichos. Luego, paraliza las ramas de la puerta con Sue y usa a Ben contra la puerta. Detrás de esta puerta te encontrarás con otras dos salas con el mismo mecanismo. Pero en la del medio hay un corredor a la izquierda; ve allí, acaba con todos los bichos y te darán el secreto 4F. Luego hay que acabar con la Criatura Vegetal.

! Criatura Vegetal.
Ni lo dudes: usa a Ben. Debes matar cada camada de bichos al completo. Luego puedes atacarle en el punto rojo de su cuello.

ESPACIO 3: Reed debe **iniciar la destrucción de la estación**. Ve a la derecha por la pasarela. En la sala 3, desactiva el escudo. Pero primero rompe los tres generadores golpeándolos desde lejos. Ve a la sala 2 y activa la rampa de mantenimiento. Vuelve a la pasarela y acaba con el escarabajo; regresa a la sala 3 y coge el secreto 4F. Entra en la sala y ve hacia los tres ordenadores azules. El central te mostrará una secuencia en la que se encienden las computadoras en este orden: **centro, izquierda, derecha, centro, derecha, centro, izquierda**. Acércate a cada ordenador en el orden y ve pulsando X. Ve a la rampa de mantenimiento.

DOCTOR DOOM

El capítulo final es uno de los más largos y duros. En este nivel **los enemigos son robots...** pero los mejores de su clase. También hay **torretas** para que dispares a diestro y siniestro y acabes con los malos.

DOCTOR DOOM 1: Ben y Johnny deben **proteger las dos torretas que custodian la puerta** [29]. Debes destruir robots sin parar. Después, pasa a la planta baja para defender el lugar. Coge a Ben y roba la metralleta [30]. Junto a la mesa del conserje verás el símbolo 4F.

DOCTOR DOOM 2: Reed y Sue deben **infiltrarse en el centro de seguridad**. Utiliza el escudo de Sue sobre Reed para que pase y desactive los campos de fuerza. Avanza por el pasillo y llega hasta la **puerta sellada**. Reprograma la torreta. Al volver, la pared se rompe y aparecen dos robots. Sal por el hueco que han hecho. El camino es una pasarela pero está rota. **Reed debe ir estirándose para que Sue pase por encima de él** [31]. Después sube por las piedras que surgen de la caída del helicóptero. En la nueva sala hay muchos robots... muchísimos. En la esquina superior derecha está el secreto 4F. Reed coge el robot grandullón que está aparcado [32].

DOCTOR DOOM 3: Sue, Reed y Johnny **se enfrentan al Doctor Muerte** [33]. Pero el malo tiene un campo de fuerza. Cuando baje la guardia dale desde lejos con Johnny o con Reed, pero fijando objetivo.

DOCTOR DOOM 4: Ahora tienes a Ben, que ya no es La Cosa. No tiene mucha fuerza. **Ben debe llegar al ascensor principal**. Ve por la derecha y usa las mesas para quemar a los enemigos. Avanzas pero... ¡el ascensor está roto! Ahora has de **hallar el terminal de seguridad**. Vuelve atrás y en la esquina verás un símbolo 4F dorado. Después, ve a la sala de la cámara, donde empezaste esta fase. **Tienes que salvar la cámara del centro**. Hay 4 palancas que debes activar. Luego métete en la cámara y... ¡La Cosa ha vuelto! Acaba con todos. Vuelve al laboratorio. En el pasillo previo hay una grieta en la pared. Golpéala y verás un hueco con el secreto 4F. Ahora ve al pasillo del ascensor. Al principio del pasillo hay una grieta a la izquierda. Rompe la pared y sigue destrozando robots por ahí. Al final **hallas un Mech Reprogramado**. Golpéale por detrás.

DOCTOR DOOM 5: Ahora **Ben luchará contra el Doctor Muerte**. El Doctor Muerte te mandará a otra azotea. Aquí hay tres postes donde el malo malísimo recarga energía. ¡Rómpelos! Así te ganarás tu secreto 4F. Cuando baje la guardia golpéale. Haz el remate y... ¡se escapa!

DOCTOR DOOM 6: Los 4F se disponen a acabar con el Doctor Muerte de una vez por todas. El secreto 4F debes cogerlo antes de que el Doctor Muerte se transforme.

! Doctor Doom.
Golpéale con Ben hasta que Reed ordene la supernova a Johnny. Haz el remate con Johnny. Luego haz el remate con Sue. Sigue vivo. Coge a Ben y dale duro. Haz el remate de Ben. Cuando Ben le tenga agarrado, corre con Reed a la boca de riego y pulsa X en el símbolo 4F azul. ¡Se acabó!

SORPRESA: Completa el juego en modo normal y desbloquearás la misión "Latveria 1" [34]. Si lo haces en modo difícil, tendrás "Latveria 2".

LA FUERZA

LA COSA: BEN GRIM

Ben es el mejor en las distancias cortas [J]. Él no pregunta: él actúa. Es un poco más lento que sus compis y no tiene ataques de larga distancia. De todas formas, siempre puedes pillar objetos de los escenarios y lanzarlos hacia delante. La Cosa te será útil con los enemigos grandullones. Con el resto Ben no tiene ni para empezar [K].



Sus pruebas están tras el símbolo 4F dorado. Son pruebas de fuerza. Se trata de pulsar el botón A todas las veces que puedas hasta completar una barra. Además, Ben es el personaje que suele disfrutar de más remates para acabar con los jefazos finales de una vez por todas.

- **Embestida:** Z+A. Ben se lanza hacia delante con mucha fuerza. Ideal para enemigos tochos.
- **Codazo:** Z+B. La Cosa se lanza y provoca un temblor [L].
- **Trueno:** Z+X. Uno de los golpes más duros del bueno de Ben.



- **Lanzamiento:** A,A,B.
- **Partecráneos:** B,B,A.
- **Desprendimiento:** A,B,B.
- **Yunque:** B,A,A.
- **Ataque Meteoro:** A,B,A,A.
- **Supervuelo:** B,A,B,B.



LOS MEJORES TRUCOS

Descubre todos los secretos y trucos que puedes sacar con la doble pantalla y la táctil en tu DS.

ANOTHER CODE: LAS DOS MEMORIAS

Desbloquear "Starred Game":
- Llega al final de la aventura una vez y juega de nuevo sobre la misma partida salvada.

Carta secreta:
- Hazte el juego dos veces y recibirás una carta secreta.

Las Tarjetas DAS:
- **DAS 00**: Búscala junto a varios libros en la caseta del guarda.
- **DAS 01**: En la habitación del mayordomo, junto al cuaderno en la mesa.
- **DAS 02**: En la mesa al fondo del estudio de pintura.
- **DAS 901**: En uno de los cajones sobre la mesa de la habitación del mayordomo.
- **DAS 902**: En la cómoda de la derecha de la sala de música.
- **DAS 903**: Dentro de un cajón del escritorio en la habitación de Franny.
- **DAS 904**: En un armario de la habitación de matrimonio.
- **DAS 905**: En el aparador a la izquierda del fregadero de la cocina.
- **DAS 906**: En la estantería de la habitación de Lawrence.
- **DAS 907**: En la estantería de la entrada al laboratorio.
- **DAS 908**: En los archivadores del laboratorio.
- **DAS 991**: Toca la imagen de Sayoko en la foto de la mesa del laboratorio.
- **DAS 992**: En el oso de peluche del laboratorio. Debes mirarlo una vez y después volver al peluche cuando Ashley haya mirado la foto del escritorio.

BOMBERMAN DS

Bomba peligrosa:
Practica tu inglés... sí, sí, en serio. Porque para este truco hay que usar el micro de tu DS. Juega en el Modo Batalla y conviértete en un Revenge Bomber. Entonces grita, chilla, o di sin más "Dangerous Bomb" en el micro. Si lo has hecho bien, tendrás unas bombas bien chulas.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Desbloquear niveles multijugador:
Para desbloquearlos, sólo tienes que superar cada uno de los niveles del Virtual Training del Campaing Mode. El decorado que saques será como el del Entrenamiento Virtual que superes, pero para varios jugadores:
- **Atlantis:** Virtual Training 2.
- **Bath House:** Supera el nivel Hong Kong en modo Difícil.
- **Bore Tunnel:** Supera la misión Hard Campaign 1.
- **Carver's Press:** Virtual Training 6.
- **Funhouse:** Virtual Training 1.
- **Goldengate:** Virtual Training 4.
- **Mining Pit:** Consigue todos los Bonus Rogue en un archivo.
- **Moonraker:** Virtual Training 3.
- **Uplink:** Virtual Training 5.

Personajes:
Consigue todo el abanico de personajes del modo multijugador:
- **Goldeneye:** Termina el juego en modo fácil.
- **Oddjob:** Completa la misión 1 en modo difícil.
- **Goldfinger:** Completa la misión 2 en modo normal.
- **Xenia Onatopp:** Termina la misión 4 en modo normal.
- **Dr. No:** Dale duro y completa la misión 5 en modo difícil.
- **Scaramanga:** Acaba el Virtual Training 1 en modo normal.
- **Pussy Galore:** Termina el Virtual Training 4 en modo normal.



Armas:
¡Por fin todo un arsenal en tus manos! Aunque antes de disfrutarlo, tendrás que completar los siguientes niveles:
- **Venom 200 ml:** Termina Auric Enterprises en modo normal.
- **Golden Gun:** Acaba el Virtual Training 1 en modo difícil.
- **Detonador MK2:** Termina el Virtual Training 2 en modo difícil.
- **Omen XR:** Supera la misión 6 al completo en modo difícil.

Otras Cositas:
Aquí tienes la lista de todos los secretillos ocultos de este juego. A partir de ahora, el agente secreto ya no será un misterio para ti:
- **Habilidad de cortar:** La conseguirás terminando la primera misión.
- **Escudo de polaridad:** Completa el Virtual Training 3 y será tuyo.
- **Modo "Sólo se vive una vez":** Completa el juego enterito en el nivel difícil. Como debe ser.
- **Campo magnético:** Supera el Virtual Training 5.
- **Escudo de polaridad:** Completar el Virtual Training 3.

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR



Cartas Dios
Tras ganar el Torneo Expertos y conseguir el **trofeo "El Rey de los Juegos"**, busca a **Ishizu en la Zona Oeste** de la ciudad. Cuando la encuentres, te instará a **luchar contra Kaiba** en singular duelo. Tú dile que sí, que vale, que "mu bien", e intenta ganar. Si lo consigues, te dará una Carta Dios. Si eliges **Sabiduría** conseguirás a **Slifer, el Dragón Volador,** y si eliges **Poder,** te harás con **Obelisk, el Atormentador.**

Consigue la carta Dios Ra
Debes avanzar en el juego hasta conseguir **luchar contra Marik.** Después de muchos duelos, y si tienes a Slifer o Obelisk en tu mazo, te ofrecerá **cambiar su carta Dios más guachis: Ra.**

MADAGASCAR DS

Niveles Extra:
Pilla todas las monedas de cada fase para conseguir los niveles extras del juego. No te puede faltar ni una, estate antento y a por ellas.

Movimientos nuevos:
Si hablas con todos los pingüinos del juego conseguirás nuevos movimientos para los personajes de esta aventura salvaje. Pero es igual que con las monedas: no te puedes dejar ni uno.

PAC-PIX

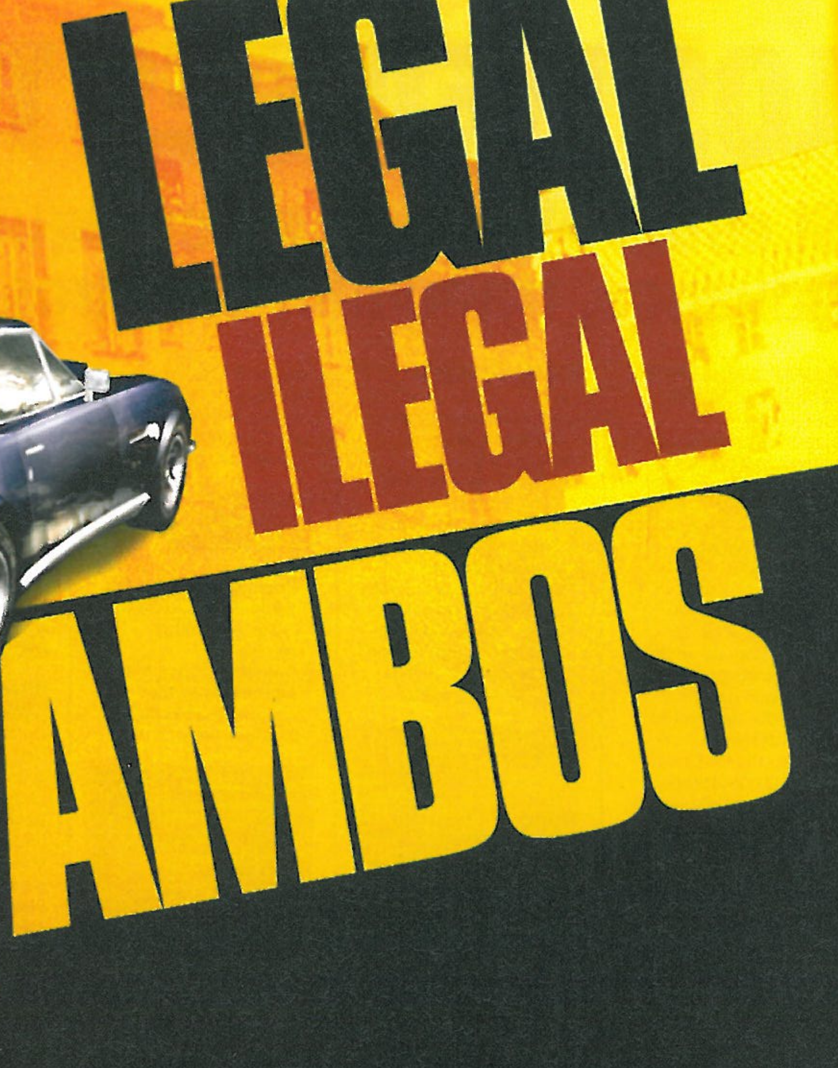
Desbloqueables:
- **Dibujo Flecha:** Termina el nivel 4.
- **Dibujo Bomba:** Completa el nivel 8.
- **Libro 2:** Acábate el juego campeón.
- **Pista Harder GP:** Completa el GP normal.
- **Modo Time Attack:** Gana la primera copa del Modo GP.
- **Trofeo Brillante:** No te retires en ninguna carrera de una copa.



Dibujos Ocultos:
- **Escobilla:** Dibuja alrededor del borde de toda la pantalla y aparecerá. Pero ojito, sólo funciona en el modo Sketch Book.
- **Cerezas extra:** En el modo Galería puedes dibujar dos cerezas. Si lo haces empezando por los círculos, se volverán rojas.
- **Mariposa:** Pinta un 8 tumbado en el modo Sketch Book.
- **Nube:** Dibuja una nube de un trazo en el modo Sketch Book. Si lo consigues, entonces ¡se pone a llover!
- **Serpiente:** Traza una serpiente en el modo Galería y se volverá verde. Pero ojito, tienes que hacer una "M"y "W" de izquierda a derecha.

POKéMON DASH

Desbloqueables:
- **Modo Experto y Modo Especial:** Termina el modo Novato.
- **Modo Campeón:** Completa el modo Experto.
- **Pistas Nuevas:** Por cada cartucho de la saga Pokémon de GBA que metas en tu DS, obtendrás una pista nueva y diferente.
- **Pista Harder GP:** Completa el GP normal.
- **Modo Time Attack:** Gana la primera copa del Modo GP y abrirás el contrarreloj.
- **Trofeo Brillante:** No te retires en ninguna carrera de una copa.



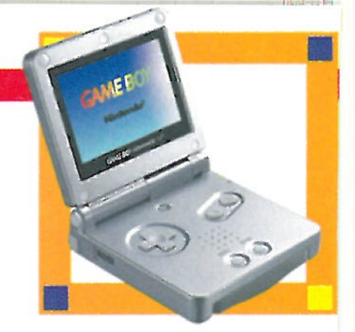
"UNA COSA ES ESTAR EN LA CALLE...
COMPRENDERLA
ES ALGO COMPLICADO, ES LO MÍO".
-TOBIAS JONES

WWW.DRIV3R.COM



GAME BOY ADVANCE

ATARI



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

ANIMANIACS: LIGHTS, CAMERA, ACTION!

Password:
Entra en la pantalla de passwords y pon las caras de los siguientes personajes para ir al último nivel del juego: Dot, Pinky, Wakko, Wakko, Yakko.

BANJO PILOT

Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas, tendrás que ganarle una batalla aérea en su circuito preferido.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas Cheato. Cuando tengas bastantes, podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:
- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas

BATMAN BEGINS

Desbloqueables:
- **Dificultad extrema:** Termina el juego y empieza otra vez salvando en el mismo archivo. Ahora vas a disfrutar del modo más duro del juego.
- **Niveles ocultos:** Cuando tengas el modo difícil desbloqueado, tienes que recoger los 16 símbolos de batman en la segunda partida para desbloquearlo.



BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Forja armas sin luz solar:
Si vas a ver al herrero sin un ápice de luz solar en el marcador, también puedes forjar armas. Ponte como si fueras a hablar con el herrero y, en vez de hablar, suelta un hechizo Rising Sun. Antes de que explote, habla con él y podrás forjar sin gastar energía ni comprar Nueces Solares ni "ná".

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Minijuegos y fotos:
- **Desbloquea todos los minijuegos:** Consigue todas las cartitas Wonka.
- **Consigue todos los Álbums de Fotos:** Asegúrate de lograr las 25 cajas en cada nivel.



DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Consigue todos los Extras:
- Al pasarte el juego con Goku desbloqueas a **Jackie Chun, Taopaipai, Son Gohan y Tenshinhan para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **modo extra** y los **minijuegos "Rompe rocas" y "Atrapar a Torin".**
- Al pasarte el juego con Krilin desbloqueas el **modo Survival** y a **Piccolo para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **Modo Boss,** modalidad en la que podrás enfrentarte a todos los enemigos finales del juego usando a cualquiera de los personajes desbloqueados.
- Tras pasarte el Modo Boss tendrás acceso al **Sound Test** para poder seleccionar todas las melodías del juego.
- Una vez hayas recogido todas las bolas de dragón, en el modo Extra encontrarás esparcidos por todas las fases **retratos de los personajes** del juego. Encuéntranlos y podrás **jugar con algunos de ellos en el modo Boss y el Extra.** Entra en el menú, selecciona la opción de **cambio de personaje** y elige el que más te guste.



DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último **combate final secreto** después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No vale con todos los personajes.



KINGDOM HEARTS

Modo Riku
Completa el modo historia al menos una vez con Sora.

Modo versus
Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.

Cartas de invocación
- **Completa el nivel Monstruo:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.



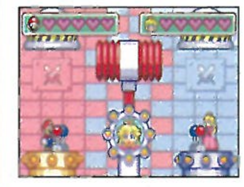
MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes por "link":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GameCube, con el «Mario Golf: Toadstool Tour» de GC. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz las siguientes transferencias para conseguir estos personajes únicos:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo
- **Grace:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para obtener a este pesonajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo.

MARIO PARTY ADVANCE

Modo Competición
Completa los siguientes minijuegos para desbloquear los escenarios ocultos de competición:
- **Bowser Land:** Consigue todos los minijuegos de Koopa niño.
- **Duel Dash (modo fácil):** Gana en tres minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo normal):** Queda cinco veces primero en los minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo difícil):** Gana siete veces en los minijuegos de duelo y ya verás.
- **Sala de juegos:** Vence en el minijuego de las monedas y se abrirá.



MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo en cualquier modo de dificultad.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos en cualquier modo de dificultad.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles en modo para expertos.

Niveles para expertos:
Saca estrellas en ambos mundos en el modo

YU-GI-OH! DESTINY BOARD TRAVELER

Personajes ocultos:
En la pantalla de título, pulsa los botones en el orden indicado para desbloquear cada uno de los personajes ocultos:
- **Grandpa:** L, derecha + B, derecha, B, R, izquierda, abajo, A.
- **Kaibaman:** Abajo, B, izquierda, derecha, derecha, R, arriba + R, A.
- **Yami Bakura:** L, abajo, derecha, izquierda + B, R, abajo, abajo, A.
- **Yami Yugi:** R, izquierda, B, derecha, arriba + R, derecha, abajo, A.

normal para desbloquear los estos niveles:
–**Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
–**Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
–**Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
–**Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
–**Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
–**Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
–**Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
–**Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
–**Nivel experto 9:** Consigue 81 estrellas.
–**Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.
Completa cada nivel experto para recibir un regalito especial.



MEGA MAN ZERO 4

Carga instantánea:
Para ejecutar bien este truco has de tener en cuenta que:
- Estas combinaciones se hacen **en medio del juego,** en plena partida.
- Cuando pone "adelante" será derecha si Mega Man mira a la derecha, o izquierda si mira a la izquierda. Y **el "disparo" sera la tecla que tengas asignada,** dependiendo de tu configuración del control.
- Estos trucos solo tendrán efecto si llevas puesto **el traje normal de Mega Man,** con el resto no saldrá el truco.
- **Carga de propulsores.** Abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, disparo.
- **Carga de Blaster (diagonal abajo).** Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo, disparo.
- **Carga de Blaster (adelante).**Abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, disparo.
- **Carga de Blaster (diagonal arriba).** Diagonal abajo-adelante, adelante, diagonal arriba-adelante, disparo.
- **Carga del gancho.** Adelante, diagonal arriba-adelante, arriba, disparo.
- **Carga de sable (disparo con el sable).** Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo, disparo.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO
JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

NINTENDO 64
- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON
- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubí y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)

GAME BOY ADVANCE
- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby anThe Amazing Mirror
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario Party Advance
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr.Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Yoshi's Island: SMA3
- Yoshi Universal Gravitation

GAMECUBE
- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Donkey Konga 2
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Geist
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS
- Another Code
- Mr. Driller
- Nintendogs
- Super Mario 64 DS
- Pac-Pix
- Project Rub
- Ridge racer
- Wario Ware Touched!
- Yoshi Touch & Go



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube.

BATMAN BEGINS

Extras desbloqueables:

- **De tiendas:** Si completas el juego en cualquier modo de dificultad, desbloquearás la capa cruzada, el traje de caballero oscuro y los vestuarios de los detectives más famosos del mundo. ¡Qué guapete vas a ir repartiendo tortas de esa guisa!
- **Más Batmóvil:** Si terminas el nivel del coche de Batman al menos una vez en cualquier modo de dificultad, conseguirás misiones extra y contrarreloj en las opciones de bonus.
- **Peliculitas:** Según completas ciertas fases, tendrás a tu alcance imágenes de la peli y entrevistas.



HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

Desbloqueables

- **Badtz-Maru:** en la pantalla número 14 consigue las 3 llaves del mapa. Cuando te hagas con la llave azul, vuelve dos habitaciones atrás y abre la puerta que está a tu derecha.
- **Block Kitty:** completa la pantalla 14.
- **Daniel:** en la pantalla 13 abre las dos puertas primeras. Luego ve a la tercera habitación a la izquierda y golpea a todas las cajas que veas. En una de ellas te espera Daniel.
- **Keroppi:** en la pantalla 2, después de pasar por el puente, salta sobre unos bloques de hierro y luego sobre un tejado. Allí arriba encontrarás a Keroppi.
- **Kiki:** en la pantalla 5, después de romper la segunda tanda de barriles, entra por la puerta que apareció nueva, a la derecha. Sigue por la derecha un buen rato y en las vias de un tren podrás rescatar a Kiki.
- **Kurin:** en la pantalla 10, en el aparcamiento, rompe la caja azul antes de salir corriendo. Luego tírate por el agujero para pillar a Kurin.
- **Lala:** en la pantalla 4, encuentra la llave amarilla dentro de un bloque azul que verás tras la puerta rosa. Con ella podrás abrir la puerta amarilla para salvar a Lala.



MARVEL NEMESIS

Cartas especiales:

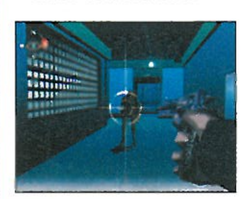
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Cheats, dentro del menú de opciones, para conseguir las cartas de tus heroes favoritos con un estilo... algo diferente, cuando menos:

- THEHAND: carta de Elektra con traje alternativo.
- REIKO: carta de Solara con traje alternativo.
- MONROE: carta de Tormenta con traje alternativo.

KILLER 7

Personajes y vida:

- **En la pantalla de Inicio pulsa:** Abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A. Te vas a ganar 100 frascos de suero por el morro.
- **Desbloquea al Killer 8:** Cuando termines el juego, podrás desbloquear el modo Killer 8 donde el punto débil de los enemigos es invisible, el daño de sus explosiones se multiplica por cinco y tanto las pistas como el mapa de iconos están ocultos. Como ves, es un modo sólo apto para tipos duros de verdad. Eso sí, al terminarlo hay un final nuevo. ¡Genial!
- **Una ayuda para Killer 8:** En la pantalla de inicio pulsa: Abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A, A. ¿Has escuchado un soniquete? Pues ahora conseguirás frascos al empezar Target: Angel. Después, repite el nivel y te darán otros 100 frascos por la cara.
- **Hopper 7:** Completa el modo Killer 8 y conseguirás a Hopper 7. Aunque sólo sirve para el primer nivel.
- **Joven Harman:** Si terminas el juego en el nivel normal o en el difícil, te llevas a Harman en plan pipiolo.
- **Un consejito:** La sangre no se puede llevar de un nivel a otro, pero el suero sí. Porque la máquina de sangre deja de funcionar cuando vuelves a un nivel. Así que tienes que pillar toda la sangre que puedas en un nivel y romper la máquina antes de irte a otro.





LOS 4 FANTÁSTICOS

Desbloquear el nivel de bonus secreto "HELL"

- **Pulsa las siguientes teclas rápidamente en el menú principal:** Derecha, Derecha, B, X, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo. Si lo has introducido bien, escucharás un sonido de confirmación.

MARIO PARTY 6

Banco de estrellas

Con las estrellas que vayas consiguiendo en el juego podrás "comprar" **nuevos personajes y trucos** en el "Banco":

- Block Star-2 jugadores: 50 Estrellas
- Pulla Boo: 10 estrellas
- Nivel CPU Brutal: 30 estrellas
- Mini-juego Bus' Design: 30 estrellas
- Test de sonido de personajes: 30 estrellas
- Tablero Clockwork Castle: 100 estrellas
- Créditos: 100 estrellas
- Pulla Daisy: 10 estrellas
- Endurance Alley: 50 estrellas
- Nivel CPU Harder: 30 estrellas
- Pulla Koopa Kid: 10 estrellas
- Pulla Luigi: 10 estrellas
- Magma Flow: 50 estrellas
- Pulla Mario: 10 estrellas
- Mic Secreto 1-7: 10 estrellas
- Test de sonido de mini-juegos: 30 estrellas
- Secretos de mini-juegos: 20 estrellas
- Miracle Book: 10 estrellas
- Secreto Miracle Book: 10 estrellas
- Miracle book-páginas 12-16: 30 estrellas
- Miracle Book- páginas 17-20: 40 estrellas
- Miracle Book- páginas 2-6: 10 estrellas
- Miracle Book- páginas 7-11: 20 estrellas
- Test de sonido modo Party: 30 estrellas
- Pulla Peach: 10 estrellas
- Seer Tower: 50 estrellas
- Test de sonido modo Solo: 30 estrellas
- Pulla Toad: 10 estrellas
- Toadette: 30 estrellas
- Test de sonido Variedad: 30 estrellas
- Pulla Waluigi: 10 estrellas
- Pulla Wario: 10 estrellas



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Mucha vida por el morro:

- **Kit médico:** Gana un kit médico extra por cada miembro de tu batallón que sobreviva.
- **Vidas de saldo:** Consigue una vida al final de la misión si completas todos los objetivos dentro del tiempo de la misma.

SONIC GEMS COLLECTION

Códigos:

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de título del Sonic CD.

- Derecha, derecha, arriba, arriba, abajo, A. Muestra los High scores.
- Abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, A. Abre la opción "sound test".
- Arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, A. Permite elegir pantalla.



VIEWTIFUL JOE 2

Modos extra

- **Modo V-Rated:** Completa el juego en modo adulto o niño siendo adulto.
- **Modo Ultra V-rated:** Completa el juego en modo V-rated para hacerlo Ultra.
- **Modo Súper VJ:** Completa las 37 salas especiales del juego.



ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES

La torre de Tingle

En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si superas el tiempo récord **conseguirás 500 rupias.** Y por cada vez que superes tu propio récord, conseguirás 500 rupias más.

CONCURSO



¡¡Hazte con el juego de estrategia más divertido del momento para DS!!

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra:**
warsnt + tus datos personales
Ejemplo: warsnt francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

SORTEAMOS:

1 PACK EXCLUSIVO: Nintendo DS "camuflaje" + juego Advance Wars

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **14 de noviembre de 2005**.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".





Nintendo
GAMING 24:7.



AVANCE

Harry regresa a GC con **la mejor aventura** de la saga.

- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- AVENTURA

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

¿Has devorado ya todas las páginas del libro? ¡Seguro que sí! Pues prepárate para revivir todas las peripecias de Harry, Ron y Hermione que leíste, porque EA está dando los últimos retoques al juego. De momento, tenemos nuevas imágenes que demuestran que la aventura seguirá el "libro/guión de la peli" de arriba abajo. El Torneo de los Trimagos será el eje central, cada una de las pruebas será llevada a tu CUBE con total fidelidad y, como ves, ofrecerá un excelente trabajo gráfico. ¡A ver si la peli es igual de bonita, porque está difícil!



Bajo el agua. *La segunda prueba, la más angustiosa, será recoger una llave del fondo de un lago de aguas casi heladas. ¡Tendremos que bucear rápido para salvar la vida!*



¡Lucharás contra un dragón! *Ya lo sabías, ¿no? Claro, era la primera prueba del Torneo. Pero en CUBE no tendremos que imaginarlo, lo jugaremos con estos graficazos.*



¡Pedazo de entornos 3D! *Los decorados serán una de las características más llamativas. ¡Serán igualitos que los que se están utilizando en la película!*



El cine hecho juego. *Uno de los aspectos en los que se está volcando EA es en ofrecernos la misma emoción que en el cine, con múltiples ángulos de cámara.*



¡Coopera con otros dos amigos! Los compañeros de Harry, Ron y Hermione podrán ser controlados por otros jugadores. Así chamuscar bichejos será más divertido.

Enemigos de pesadilla. *Sí, este pulpo-alien tan simpático será uno de los enemigos que te encontrarás buceando. ¡Y cuidado con gritar, que te ahogas!*

HARRY VOLVERÁ A ENCANTAR NUESTRAS CUBE CON UN TÍTULO LLENO DE HECHIZOS Y GRÁFICOS DE ENSUEÑO.

¿Quieres estudiar herbología? *Pues, aunque no quieras, tendrás que hacerlo para encontrar el punto débil de varios tipos de plantas asesinas que desafiarán a Harry.*

¡De cabeza! *Este efecto de inmersión es solo una más de las maravillas que veremos en nuestras CUBE. Si te gusta Harry, ¡no te lo pierdas!*

El **Sonic oscuro** llega a GameCube en plan ejecutor. ¡Vibrarás!

- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- SEGA
- ACCIÓN

SHADOW THE HEDGEHOG

¿Shadow es un alma buena o un matón macarra? En su nuevo juego tendrás que ayudarle a descubrir la verdad, porque él ha perdido la memoria, recuperando las 7 Esmeraldas del Caos. Cuando te pongas, descubrirás un juego que mezcla la increíble velocidad de Sonic con la posibilidad de usar armas, vehículos e ítems de todo tipo. Será a través de 50 misiones y 23 niveles cañeros en los que incluso podrás parar el tiempo. Habrá muchas rutas alternativas, según elijas verás diferentes niveles y darás con el secreto de Shadow...



Elige. *Habrá más de 50 misiones, todas ellas muy "guerreras". Según avances elegirás diferentes rutas que irán descubriendo la verdadera personalidad de Shadow.*



Creado para luchar. *Más allá de si es bueno o un matón, Shadow es un guerrero diseñado para combatir. Superveloz y equipado con un arsenal que irá aumentando.*



¡Qué presencia! *Según sus diseñadores, la imagen de Shadow se inspira en películas como 'Constantine' o 'Terminator'. ¡Esto sí que es cañero!*



Si tiene alas, podrás pilotarlo. *Shadow podrá manejar "vehículos" tan increíbles como este dragón, y además otros más "normales" como motos, naves alienígenas, 4X4...*

Tortazos y **supergolpes** para el brutal estreno en DS de Goku.

- GAMECUBE
- 2006
- BANDAI
- LUCHA

DRAGON BALL Z SW 2

Los combates más impresionantes llegarán pronto a DS para celebrar el estreno de Goku en la revolucionaria portátil. Nos esperan unos gráficos de aúpa y algunas acciones para la doble pantalla. Los chicos de Bandai no defraudarán a los fans y pondrán en nuestras manos a muchos personajes míticos con los mejores golpes especiales. Además, habrá sorpresillas en el modo historia, donde el argumento podrá ir cambiando según vayamos ganando combates. Acción, mamporros y dolor en la yema de los dedos, pronto en tu DS.

¡Toma acción! *Como en todo buen juego de lucha habrá golpes y magias para aburrir. Además, podremos conectarnos con otros luchadores por el puerto wireless.*



Un look de primera. *Los gráficos serán muy molones y espectaculares. Aprovechando su estreno en DS, Supersonic Warriors lucirá en sus combates unas preciosas 3D.*



La selección. *En los combates podremos pillar hasta tres luchadores. Es decir, que además de los puños habrá que idear una buena estrategia.*

¡Goku y DS! *La pantalla inferior servirá para gestionar tu equipo durante las peleas. Además, a veces se podrá usar la pantalla táctil para hacer algunos supergolpes. ¡Genial!*

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

GAME BOY MICRO

Hola chavales. Quiero "renovar" mi Game Boy. ¿Merece la pena comprarse la nueva GB micro?
Manuel. Madrid.

NA. Pues sí, no lo dudes Manuel. Es la Game Boy más pequeña y moderna que ha diseñado Nintendo; enamora a primera vista por su tamaño y sofisticación. Y no sólo entra por los ojos, también por el bolsillo: 99 Euros... ¡una ganga! Parece mentira que en sus 10 cm de ancho quepa ese pedazo de pantalla de 2 pulgadas, retroiluminada y con posibilidad de manejar el brillo. Para que veas que se ha pensado en todo, se pondrán a la venta junto a la máquina una serie de carcasas intercambiables con las que personalizar la consola (el frontal es de quita y pon). Sale en varios colores: plata, verde, azul y rosa, así que hay para elegir..



DEMOS DE NINTENDO DS

Buenas. Os escribo para que me contéis lo último que sepáis de Revolution.
Juan. E-mail

NA. Revolution está de moda, y no sólo por el mando de control. Lo último que sabemos es ¡que vamos a poder descargarnos demos de juegos para DS a Revolution! Desde ahí, a través del puerto wireless, podremos trasladar la demo a la DS y disfrutar de las últimas novedades para la consola portátil. No se ha comentado nada acerca de los precios, así que a lo mejor hasta es gratis.

TRUE CRIME 2

Hola nintenderos. Quería preguntaros si va a salir para GC algún juego tipo GTA.
Alberto Muñoz. E-mail

NA. Tu pregunta nos viene al pelo para confirmar el lanzamiento de True Crime 2 en GameCube a finales de noviembre. El juego de Activision nos pondrá bajo la piel de Marcus Reed, un policía de los duros (ahí le tenéis en esa pose tan chulesca), que se verá metido en una impresionante aventura de conducción en las calles de Manhattan, el corazón de Nueva York. Marcus tendrá que cumplir diferentes misiones que nos "obligarán" a recorrer más de 350 kilómetros de calles reales (tomadas con imágenes vía satélite) y algunos de los 30.000 edificios reproducidos para el juego. Por el camino podremos tomar prestado cualquier vehículo o demostrar nuestra pericia en el manejo de armas y combates cuerpo a cuerpo.

LA CARTA DEL MES

NUEVO MARIO EN REVOLUTION



Estoy siguiendo el desarrollo de Mario 128 con mucho interés. Las noticias dicen que saldrá en Revolution. ¿Qué hay de cierto en ello?
Carlos Granados. Huelva.

NA. Mario 128... sí, uno de los proyectos más secretos de Nintendo. Bueno pues por fin han hablado los "peces gordos". El gran presi Iwata ha dicho que quiere tener un nuevo Mario en Revolution, y está poniendo todo de su parte (incluso presionando a Miyamoto) para que el nuevo Mario esté disponible cuando la máquina salga a la venta. Aunque se está trabajando simultáneamente en otras grandes licencias, como Metroid o Kid Icarus, Iwata ha confesado que Mario será el juego que muestre al mundo las maravillas de la nueva máquina. Será el gran escaparate de Revolution. Nosotros sabemos que el nuevo Mario lleva bastante tiempo de desarrollo, así que imaginamos (y apostamos) que a mediados del año que viene tendrá ya mucha vida para enseñar.

LA IMAGEN



MIYAMOTO fue la estrella en el lanzamiento de Nintendogs en USA. El gran dios de Nintendo firmó autógrafos en la megatienda de la Gran N en Nueva York, y a la gente se le quedaba esta cara cuando chocaba esos cinco con el genio. Igual de alucinados nos quedaríamos nosotros.

MÁS DETALLES DE RESIDENT EVIL DS

Qué pasa neng? Estoy flipando con la noticia de Resident Evil para DS. Por favor, confirmadme cuándo llegará. ¡Que me compro la consola!
Salva Popstar. E-mail

NA. Sí, confirmadísimo para 2006. Y al loro con las cositas que nos hemos enterado: habrá modo multijugador para cuatro. En dos formatos: un modo cooperativo para ayudarnos en la aventura, y otro frente a frente para ver a quién se le da mejor cazar... ¿zombis? Capcom también ha dejado caer que no habrá barra para medir nuestra energía, sino que sabremos cómo va la cosa mirando el color de la pantalla. Cuando esté rojo, es que... Como sabréis, se están diseñando mogollón de puzzles que resolveremos puntero en mano, y



Resident Evil Deadly Silence será un "remake" de la primera parte que salió en GC, con muchas sorpresas.

cuando llegue el momento de emplear el cuchillo la vista pasará a primera persona subjetiva para volver después al 3D con gráficos prerrenderizados. Ah, su título será Deadly Silence.

RPG PORTÁTIL DE NUEVA GENERACIÓN

Qué tal, chicos. Acabo de comprarme una DS y quiero enterarme de todos los juegos de ROL que se están haciendo para mi nueva consola.
Miriam. A Coruña



Esto es una imagen en desarrollo del nuevo World of Mana recién anunciado para Nintendo DS.

NA. Miriam, estás de suerte. Los gigantes del ROL están metidos en unos cuantos proyectos para Nintendo DS y Game Boy SP/ Micro que te van a dejar con la boca abierta. Sin ir más lejos, la compañía Square-Enix apuesta a tope por las portátiles y para diciembre tendrá listo Final Fantasy IV para GBA. Esta versión incluirá 18 castillos y ciudades, docenas de hechizos mágicos y cientos de monstruos, armas e ítems. En total, más de 40 horas de juego que también podrás disfrutar en DS. Y precisamente en DS, Square-Enix acaba de anunciar Children of Mana, un RPG de acción en 2D similar al flipante Sword of Mana que arrasó en su versión Game Boy. Nos quedan unos cuantos anuncios aún: Namco trabaja en Baten Kaitos para DS; el equipo de Falcom está diseñando un RPG basado en las series 'Ys' que se titulará Ys Strategy; y Grass Hoppers, la gente que ha desarrollado Killer 7, acaba de hacernos saber que su nuevo RPG para DS se titulará Contact y todos hablan maravillas de él.

ANIMAL CROSSING

A los amigos de Nintendo Acción: por favor, cuéntenme qué pasa con Animal Crossing de Nintendo DS, cómo será el modo multijugador. No puedo esperar sus noticias ,¡respóndanme!
Alex. E-mail

NA. Bueno, Alex, tranquilo, que sí, que tenemos novedades sobre este esperadísimo juego. Lo primero, su título final: Animal Crossing: Wild World. Lo segundo, el multijugador. Según ha confirmado la revista Nintendo Power, los cuatro jugadores compartirán la misma casa, y sólo uno de ellos podrá visitar la ciudad. Eso sí, todos participarán en decisiones sobre la decoración de su hogar y en el pago de la hipoteca. Por otro lado, la estación de tren se ha cambiado por una puerta que dará acceso a otras ciudades que nos llevarán a jugar a través del puerto Wifi, o sea online.

DS ONLINE

Hola chicos. Primero quería deciros que sois muy buenos. Y ahora las preguntas: ¿cuándo saldrán los Sims 2 para DS?, ¿podremos controlar a los 6 cazarrecompensas en Metroid de DS?, ¿podremos conectar la DS al ordenador para jugar online?
Adrián Gómez. Email

NA. Gracias por tus felicitaciones, Adrián. Sims 2 estará en las tiendas el próximo 2 de noviembre por 44,95 Euros. Esta vez tendremos más y mejor comunicación con los sims a través de la táctil y el puntero, y vamos a encontrar un sinfín de novedades. Sobre Metroid DS, te confirmamos que en modo multijugador controlaremos a los 7 cazarrecompensas. Ya sabes que cada uno tendrá sus habilidades, con lo que no deberás dejar la elección al azar. Y la última. Hemos leído hace poco en una web muy bien informada que sí, que bastará con tener un PC con entrada USB para jugar online con la DS. Podremos conectar la consola al PC vía cable, y así aprovechar la conexión a Internet.

UN CASINO EN DS

Oh grandes sabios de Nintendo, me dirijo a vosotros en busca de conocimiento. Busco juegos "diferentes" para mi DS. ¿Tenéis noticias de alguno nuevo, además del Trauma Center?
Salomón. Email

NA. Bueno Salomón, algo sabemos, pero también somos muy humildes... ¿Así que quieres cositas como el Trauma Center, eh? Los que no lo sepáis, es un innovador jueguecito de DS en el que el objetivo es salvar vidas... operando a la gente. Muy curioso, sí. Pues sabemos de dos más que han confirmado lanzamiento en España. Uno es Phoenix Wright, el juego de abogados y juicios de Capcom. Está previsto para el año que viene. El otro lo acaba de presentar Sega. Se llama Sega Casino y trae nada menos que 11 "actividades" de Casino. Desde el póker a la ruleta, pasando por el black jack, bacará... Apuestas para jugadores marchosos. Y atentos, que incluirá un multijugador con el que vaciar los bolsillos de tus amiguetes.

EL ARTISTA DEL MES



Laura García Garret, que nos escribe desde **Reús** en Tarragona, es la mega-artista de este mes. Su dibujino de Mario y la princesa nos ha dejado con la boca abierta. Porque está muy bien hecho y porque tiene un estilo muy original. Y eso nos mola todo.

¡Mario Power Tennis para ti!
Y EL MES QUE VIENE, OTRO REGALAZO.

P+R

(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿CUÁNTO COSTARÁ EL NUEVO PLAY YAN?
La pregunta del millón. No hay todavía fecha, así que no se ha hablado de precio.

¿CUÁNDO SALE METROID PRIME PINBALL EN DS?
En Japón estará listo el 24 de octubre. Aquí, ya veremos.

¿QUÉ JUEGOS PARA DS TENDRÁN OPCIÓN DE JUEGO ONLINE (CON WIFI)?
Toma nota: Mario Kart, Tony Hawk, Animal Crossing, Sonic Rush... habrá bastantes. Echa un ojo a la página de internet www.nintendowifi.com

¿QUÉ ME PODÉIS CONTAR DE MARIO PARTY 7?
Muchas cosas bonitas. Que habrá modo para 8 jugadores, que tendremos 6 nuevos tableros, 86 minijuegos de estreno y dos nuevos personajes.

¿HABRÁ NUEVOS PAK CON NINTENDO DS?
Agárrate, hemos oído rumores de un pak de Nintendo DS color rojo con Mario Kart DS. ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo?



Los Sims 2 llegarán a DS con historias más originales que nunca y un uso a tope de la doble pantalla.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¿Quieres llegar al final antes que nadie?

GUÍA DE RECORRIDO POKéMON ESMERALDA

No te lo puedes perder. Te vamos a contar de arriba abajo cómo acabarte la última edición Pokémon, con trucos, curiosidades y buenas pistas.

Y ADEMÁS...

- **Pokémon XD, puntuado.** El nuevo XD llega a GameCube, y el mes que viene sabrás cómo es, cuánto nos ha gustado.
- **Póster con todos los Pokémon.** Por fin podréis tener el póster con los 202 Pokémon de la edición Esmeralda.
- **Más consejos de Nintendogs.** Sigue nuestras pistas para criar al cachorro más fuerte, simpático y obediente.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Augusto Varela
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Daniel González, Javier Pulido, Javier Salazar, Ana Pinos (maquetación)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540-111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por 



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Polifonicos

www.nosolotonos.com

Envía **TONOS97** +espacio y el código de tu canción favorita al **7494**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 52 60 87**

TOP
83737 Dragon Ball Z
83705 Zelda
83754 Kingdom Hearts
83658 Star Wars
84440 El señor de los anillos
85351 Zapatillas
85439 Axel F
84064 Darth Vader Marcha imperial
83726 F-Zerox
80017 Mision Imposible
85508 Pasión de gavilanes
85378 ¡Qué pasa nengl
84437 Shin Chan
82172 Barcelona
83750 Super Mario Brothers
83849 Molinos de viento
84937 Kill Bill - Silbido
84362 Champions League
85145 Pobre diabla
83838 Negrito del Colacao

novedades
84947 Everybody´s changing
85516 Bend & Break
85517 Breath in
85556 Pinocchio
85558 Fix you
85559 Talk
85560 They
85561 Behind these hazel eyes
85562 El Neng
85563 Cherry pie
85564 Lose control
85565 Ave de paso
85566 Cuentale
85567 These boots are made for walking
85568 have a nice day
85569 Todo lo que quieres
85570 No fear
85571 Echate pa ya
85572 Cool
85573 Belly dancer
85574 Soy diferente
85575 Everyday I love you less & less
85576 Get away
85577 Judgement Day
85549 El cuponazo
85551 Torrente 3
85541 You´re beautiful
85542 Marco
85544 No me crees
85546 Intocable
85547 Mirandote
85548 La vampiresa
85531 Cuando cuando cuando
85511 Cronicas marcianas
85512 I got that (boom boom)
85513 Hermanita
85524 Must get out
85525 King for a day
85526 Shot you down
85501 Voy paya
85499 Sientelo
85498 Agitalo
85497 Metele sazón

cine tv
84724 El bueno, el malo y el feo
84759 Gladiator
80143 La Pantera rosa
84067 El Exorcista
83883 Fraggle Rock
84231 Bar coyote
84207 El Padrino
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
84940 Sexo en Nueva York
83834 La abeja maya
80108 Benny Hill
80498 El fantasma de la opera
80025 Los Simpsons
85441 Verano azul
85219 Volkswagen Golf
80194 Dirty Dancing Time of Life
84560 Curro Jimenez
80125 Mortal Kombat
85529 el último mohicano
80048 El coche fantastico
80074 El equipo A
84692 Rasca y pica
84697 CSI Las Vegas
80065 Friends
83687 This is halloween
84233 La historia interminble
80131 Buffy Cazavampiros
85545 Amarte asi - Frijolito
83648 La familia Munster
83901 Zorba el griego
85083 Aqui no hay quien viva
80174 Expediente X
80091 20th Century Fox
84966 24 - Serie TV

pop rock
85329 Don´t phunk with my heart
85489 Lonely
80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
80217 Satisfaction
80472 Every breath you take
84248 Losing my religion
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84976 American idiot
80293 It´s my life
80150 Bitter sweet symphony
83885 Numb
85491 Beautiful soul
85352 Speed of sound
85341 Incomplete
84779 Mariacaipirinha
84708 Smells like teen spirit

disco tecno
80093 Equador
85288 Four to the floor
84226 Cafe del mar
85212 The world is mine
85048 Enjoy the silence 2004
80056 Insomnia
85037 Flashdance
83814 Satisfaction
84860 Fly on the wings of love
84680 Dragostea din tei
85172 The sound of San Francisco
80153 I Will Survive
84203 Dos gardenias

españolas
85302 La tortura
85317 Nada fue un error
85290 La camisa negra
85514 Te regalo
82935 Noches de bohemia
85342 Devuelveme la vida
82652 Fiesta Pagana
84997 Valio la pena
85265 Esto es pá ti
85303 Caminando por la vida
82247 Cannabis
82364 Chiquilla
85119 Buscate un hombre que te quiera
85503 So payaso
85425 Dias de verano
84428 Asturias
85504 Soldadito marinero

reggaeton
85629 Gasolina
85343 Noche de travesura
85448 Lo que pasó pasó
85632 Yo no soy tu marido
85249 Hasta cuando
85103 Baila morena
84760 Obsesion
85628 Culo

himnos
83188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84490 Asturias patria querida
84094 Himno de riego
84494 La internacional
82190 Betis

videojuegos
83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
83738 Metal Gear Solid
83733 Resident Evil 2
83753 Tetris
83732 Mortal Kombat
83711 Super Mario 1
83712 Super Mario 2
83708 Resident Evil
83756 Sonic The Hedgehog
83714 Street Fighter
83706 Worms
83700 Crash Bandicoot Warped
83757 Sonic The Hedgehog
83707 Gran Turismo

manga
84329 Mazinger Z
84290 To Zanarkand
84354 Heart of the sword
84295 Hikari
84320 Aeris
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84316 Suteki da ne
84278 Head cha la
84334 Toki ni ai wap

Buscatonos: ¿No encuentras tu canción preferidad? Nosotros te podemos ayudar!!
Envía **TONOS97** MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL **7494**

Fondos

Ejemplo: WAP33 (código imagen) 7494

Envía **WAP33** +espacio y el código de tu foto favorita al **7494**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 52 60 87**

Top imágenes



Nuevas imágenes





TORRENTE ESPECIAL MÓVIL

Llámanos!! Atención al cliente TEL: 902 01 30 16
Horario de at. al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

TONOVOCES TORRENTE

envia **POL82** +espacio+código sonido al **7808**

77281 Cogelo que es tu ...
78186 Torrente presentando Torrente 3
torrente Torrente
77325 Nos hacemos unas...
77269 Chinita ven aqui
77194 Aqui llega torrente
77593 Chaval coge el telefono
77199 Pescao es mu rico

envia **WAP33** +espacio+ código mms al **7494**

FONDO TORRENTE 45578

ANIMACIÓN TORRENTE 45575

¡Esto para los del Real!
FONDO TORRENTE 45577

ESPECIAL ALONSO

envia **WAP33** +espacio+código fondo al **7494**

Alonsomania 45604

42813

¿quieres descargarte el polifónico Magic Alonso? envia **TONOS97**+espacio+**85578** al **7494**

FOTOS

envia **WAP33** +espacio + código al **7494**

43053
43055
43048

TEMA

envia **TEMA14** +espacio +3548 al **7494**

ESPECIAL CHIQUITO TONOVOCES

¿QUIERES DESCARGARTE SUS TONOVOCES? envia **POL82** +espacio+código al **7808**

77148 Te llama la guardia civil
77143 Descuelga cobarde
77144 Al ataque
77473 Tienes un mensaje no puede ser!
77147 A tomar una copita
77145 Soy el doctor Grijander
77149 Te llama chiquito de la calzada
77594 Avanti
77899 Agente Grijanmor cantando
77193 Te habla hombre malo de la pradera
77900 Zapatos del 36 (Grijander Bond)
77146 Fuego en la pradera

MovilTema

Envía **TEMA14** +espacio y el código de tu menu favorito al **7494**



2896
2247
2246
2116
3799
3759

Sonibromas

Envía **POL82** +espacio y el código de tu sonido favorito al **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 52 60 87***
*solo para códigos numericos

Top Sonibromas Y Sonidos
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng! — El Neng
77258 Coge el puto telefono cabron!
77158 Darth Vader — Star Wars
77435 Osea te cojo el telefono — Superpija
77762 Como el luisma no se entera — Luisma
77143 Descuelga cobarde — Chiquito de la calzada
77018 Teléfono antiguo
77117 Musica del No-do
77007 Orgasmo
77222 Pedos y eruptos — Divertido
77281 Cogelo que es tu camello — Torrente
77281 Cogelo que es tu camello — Torrente
77116 R2D2 — Star Wars
77148 Te llama la guardia civil — Chiquito
77194 Aqui llega torrente — Torrente
77119 Bebe gracioso
77093 Lobo
77000 20th Century Fox
77077 Gato enfadado
77287 Coge el telefono que esta sonando

Nuevas Sonibromas
78494 Doctor Maligno
78495 Aqui no hay quien viva — Emilio
78496 Franco — Franco
78491 Franco desde la tumba — Franco
78186 Torrente presentando Torrente 3
78187 Presentador Bricomania — briconsejo
77339 Tienes un mensaje nuevooo
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee — Sms

Sonibromas
77176 Españoles Franco ha muerto
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
torrente Torrente — Imitación
77763 Que pasa nen? — Makinero
77166 Doctor Maligno — Austin Powers
77419 Por dios trata de cogerlo — Luis Moya
77386 Que poderio tengo en el coño — Marena
risa Carcajada — Hombre riendo
77472 Que soy el telefono cogerme! — Divertido
77223 Formula 1
77256 Uuu que es eto? — Mensaje nuevo gitano
77123 Que alguien me coja! — Frase
77048 Sirena de policia
77479 Risa bebe — Divertido
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77650 Cerco policial — Gracioso
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77325 Nos hacemos unas p... — Torrente
risita Cuñaaaaaao — El Risitas
77178 Cuñaaaaaao — El risitas
77224 El bueno, el malo y el feo
77483 Gallina imitando Formula 1 — Divertido
77259 Esta sonando mi telefono
77196 Tienes un mensaje nuevo — Frase
77253 Soy el puto movil — Movil
77005 Sonido THX
77121 Es tu jefe no lo cojas — Frase
77105 Toque militar
77437 Cogelo de una puta vez — Barragan
77485 Carabirubi — El Fari
77639 Ir para nada es tonteria.. — Cruz y raya
77450 Coge el telefonoooo — Pedro Reyes
77002 Grito de Tarzan
77257 Manolo cabeza webo — Manolo cabeza webo

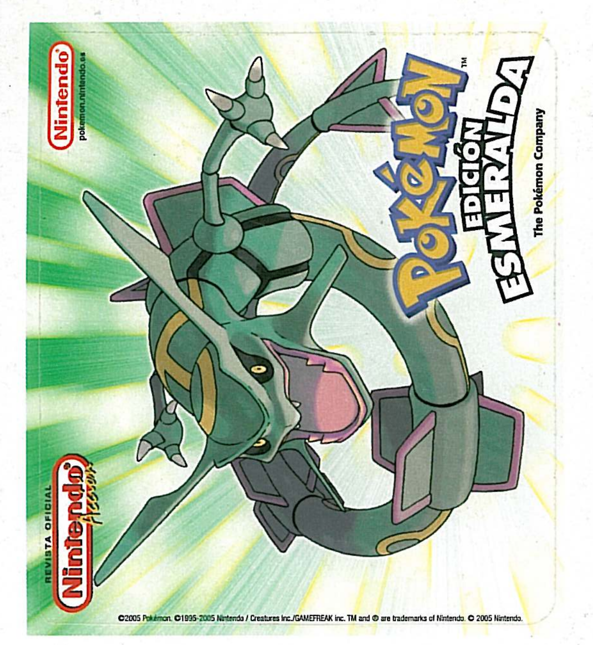
Sonidos
77217 Gatito
77113 Rana
77064 Caballo relinchando
77098 Perro gruñiendo y ladrando
77063 Burro
77068 Chimpance excitado
77114 Vacas
77074 Gallo cacareando
77078 Gato maullando
77075 Gallo
77062 Buho
77065 Caballo
77090 Tigre
77079 Gato ronronea
77066 Cerdo
77221 Mosquito
77201 Risa malvada 3
77102 Ruidos de jungla
77096 Leon rugiendo
77099 Lobo 2
77076 Galope de caballo
77088 Jaguar
77094 Lobo triste
77110 Vaca 2
77106 Cazando al pavo
77095 Insectos volando

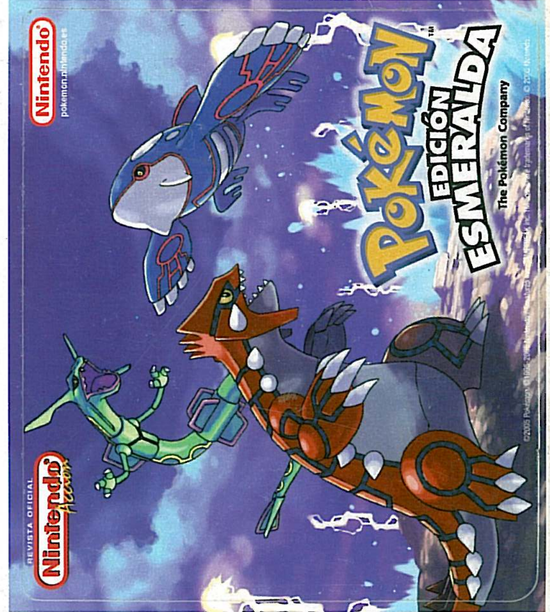


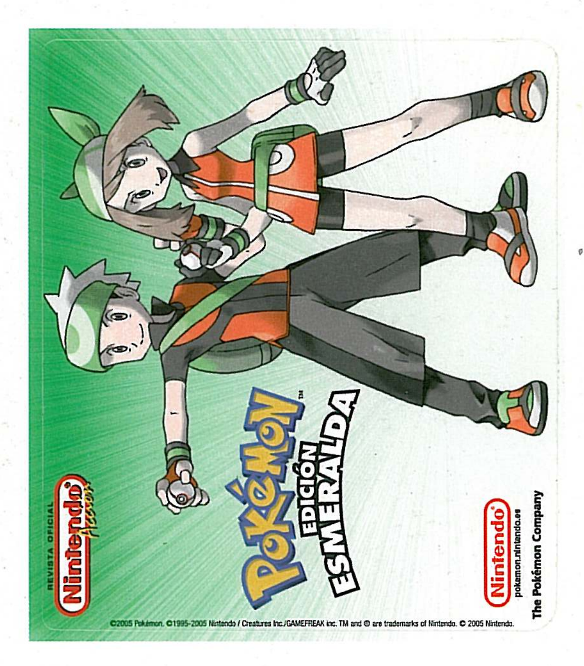


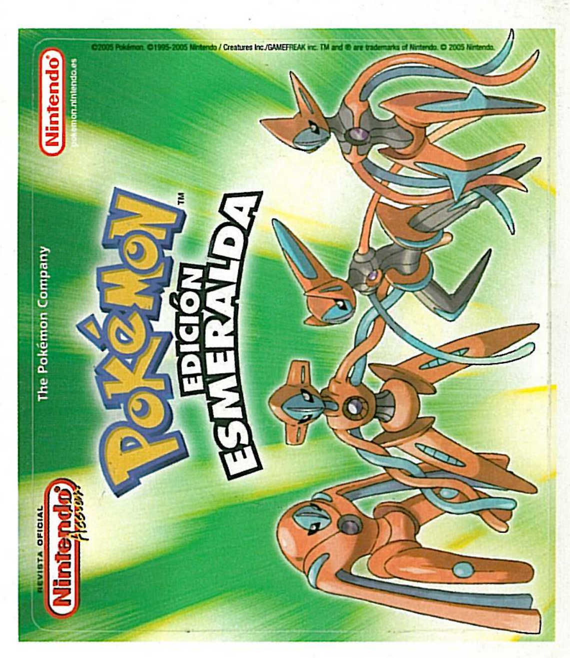


GAME BOY micro
GAME BOY micro
GAME BOY micro
GAME BOY micro
GAME BOY micro
La evolución
del juego
Game Boy se convierte en micro - Un nuevo estilo, la misma diversión.
Descubre más de 500 juegos de Game Boy Advance en una pantalla más asombrosa que nunca - donde tú quieras.
www.nintendo.es

















Ninte

POKÉMON EDICIÓN ESMERALDA

REGALAMOS:

4 PEGATINAS EXCLUSIVAS para tu Game Boy SP

PÓSTER GIGANTE con los dos entrenadores

y además... **1 PEGATINA** nintendogs para tu Nintendo DS